

INDEKS Nr 320358

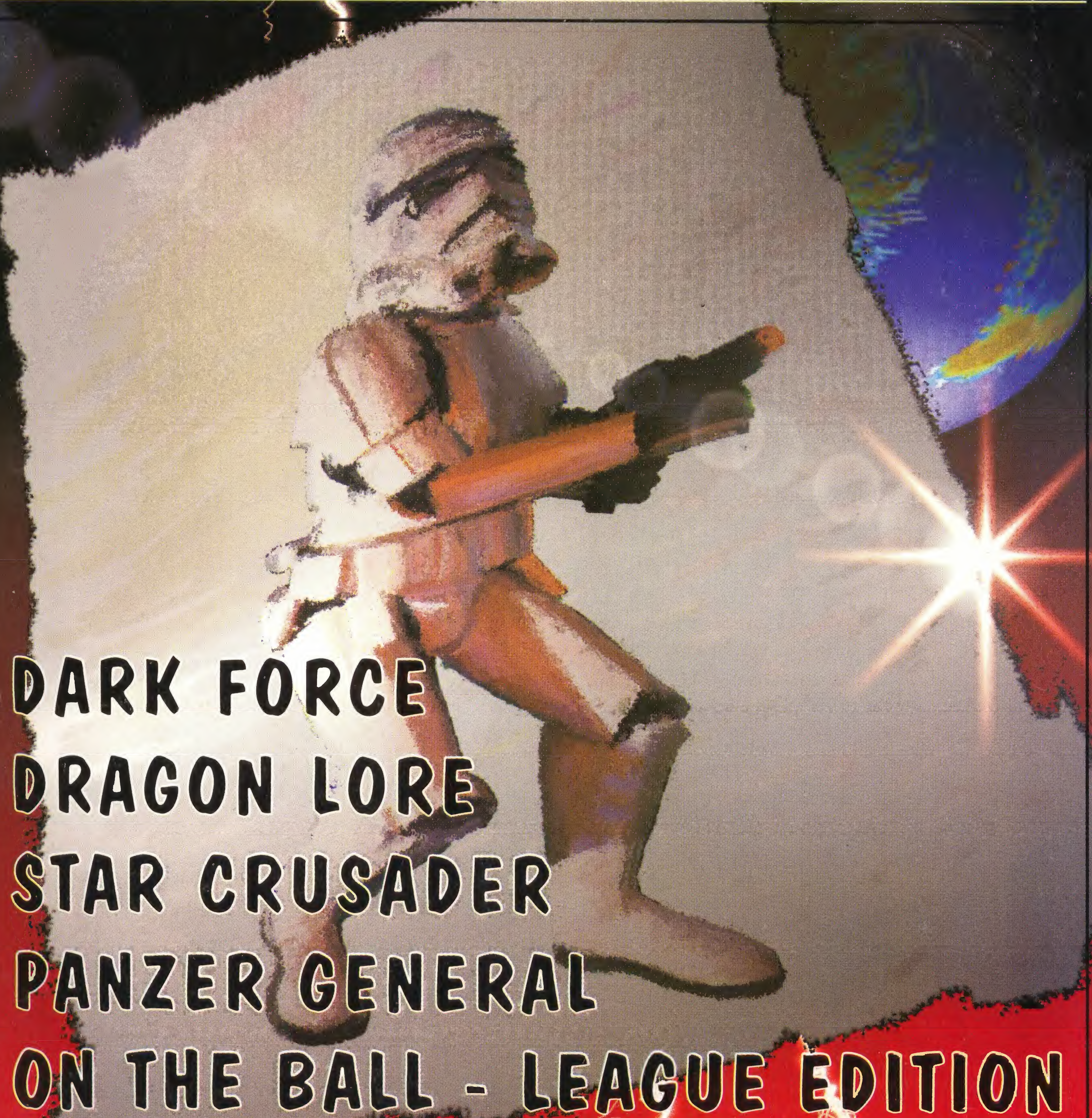
ISSN 1230-8773

CENA 3 / 30000 zł

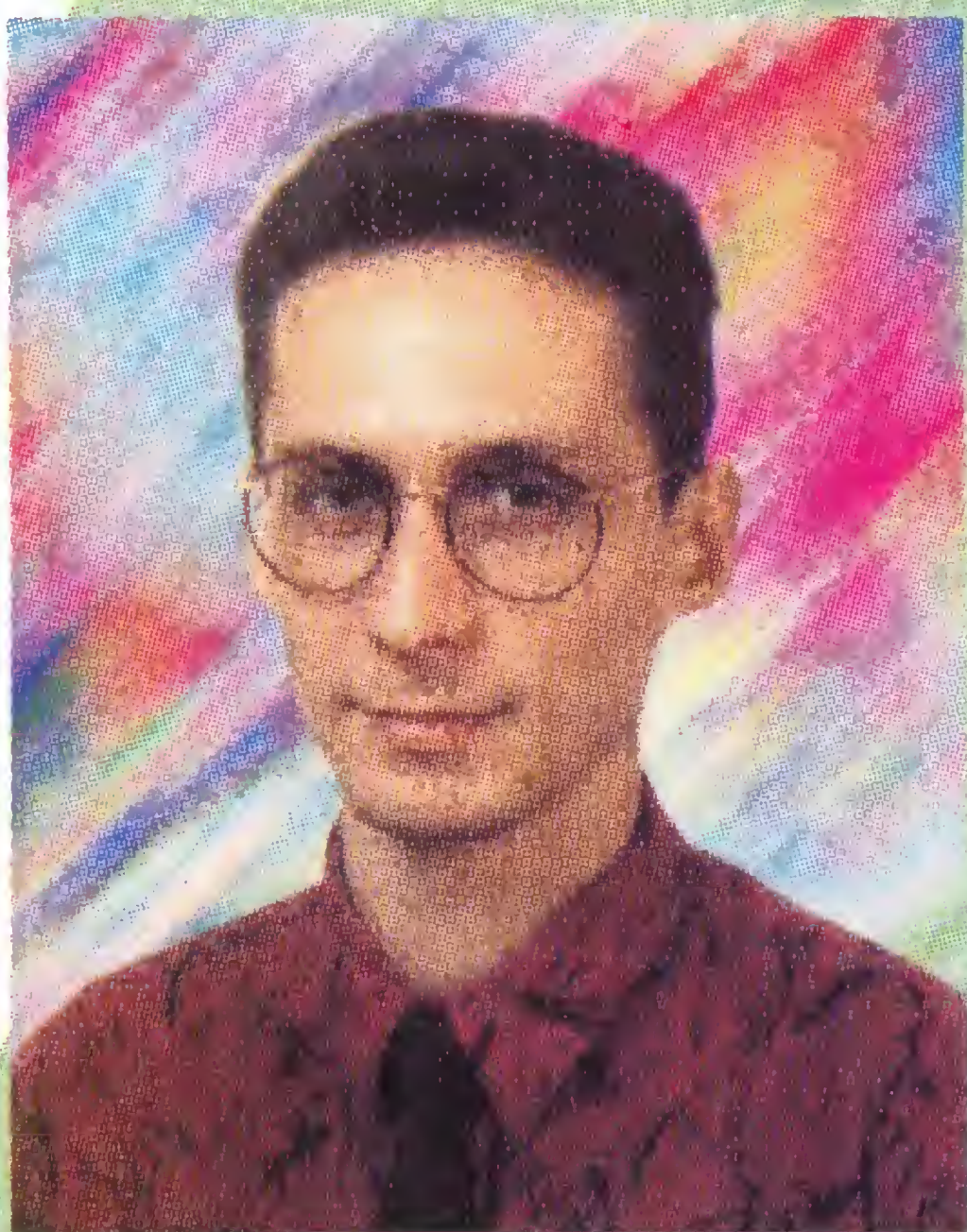
3/95

SWIĄT GIER

KOMPUTEROWYCH



**DARK FORCE
DRAGON LORE
STAR CRUSADER
PANZER GENERAL
ON THE BALL - LEAGUE EDITION**



CZEŚĆ!

Czytelnicy już od dłuższego czasu pytali nas w listach, cośmy zrobili z Szymonem Grabowskim, dlaczego pozwoliliśmy mu odejść z redakcji. No cóż, tak naprawdę ani na chwilę nie zerwaliśmy z nim kontaktu. Po prostu Szymon, z powodu prześladowania go przez pewnego osobnika, był zmuszony utaić swoje istnienie i skryć się pod pseudonimem. Bardziej domyślni podejrzewali, że ukrył się pod xywką Frodo Baggins i mieli całkowitą rację - w końcu Szymon naprawdę ma coś z hobbita. Ale teraz koniec z tym, Szymon postanowił wrócić do swojego nazwiska. Niestety, okazało się, że nie jest to takie proste - w międzyczasie zaszła w nim dziwna przemiana: rozdwójenie jaźni (albo coś jeszcze gorszego), co najlepiej widać po jego artykułach z bieżącego numeru. Co gorsza, choroba postępuje, gdyż teraz zaczął dodatkowo podpisywać się jako WYKLĘTY I ZAPOMNIANY. I co tu zrobić, jak pomóc - bo psycholog nic tu nie wskóra (już próbowaliśmy). Może po prostu Wy, nasi Czytelnicy, coś poradzicie.

Przechodząc do bieżącego numeru, znajdziecie w nim sporo nowości oraz kontynuacji starych tematów. Z artykułów polecam Wam GRACZA, który wyjątkowo wrednie znęca się nad programem telewizyjnym pt. "Telekomputer", a także przegląd strzelanek pt. "Zabili go i uciekł". Nie zapomnieliśmy również o grach polskich, których w numerze będzie pod dostatkiem. Nawiasem mówiąc, na rynku polskim robi się powoli tłok, a konkurencja zaczyna przypominać tę na Zachodzie. To dobrze, prawda? Byle tak dalej!

Na koniec chciałbym już teraz Wam zakomunikować, że będziemy obecni na Targach Poznańskich INFOSYSTEM '95 w dniach 10-13 kwietnia, oczywiście 1995 roku. Jeśli macie do nas jakieś pytania lub chcecie nas po prostu zobaczyć i z nami porozmawiać, czekamy tam na Was przez wspomniane cztery dni.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773

INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 3.

Numer 3

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Grażyna Zubik

GRAFIKA:

Monika Beyger

REDAKCJA:

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:

Piotr Bilski

Tomasz Dominiak

Szymon Grabowski

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Dominik Młyński

Piotr Orcholski

Jacek Piekara

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA

Andrzej Kentzer

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszytło

PLAKAT

Krzysztof Wirszytło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

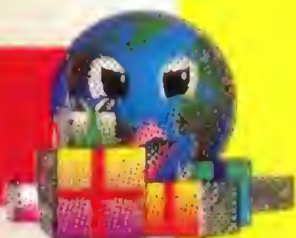
SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA

Listy	2
Miedzy nami, graczami...	60
Plotki, ploteczki	4
Polemika	3
Rozwiązanie konkursów	74
SOS	66
Uwaga - Poznań!	41
Zabili go i uciekł	63

NOWOŚCI



All Terrain Racing	6
Death Gate	7
Flight Unlimited	7
Heretic	7
Master Axe	6
Skidmarks 2	6
Star Trail	6
Voyeur	7

TRIKI



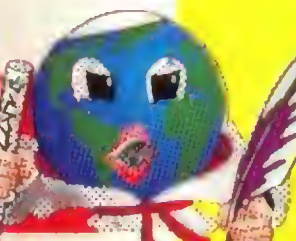
Triki! Triki! Triki!	68
----------------------	----

HITY



Najlepsze z najlepszych	61
-------------------------	----

OPISY



Blade of Destiny (supl.)	54
BloodNet	42
Burntime (odc. 2)	52
C-64	59
Colortris	34
Dark Force	13
Darkhalf	22
Discer	32
Dragon Lore	30
Guardian	26
Lords of the Realm (supl.)	48
Miecze Valdgira 2	33
On the Ball - League Edition	14
Panzer General	8
Pionomania	35
Preludium	33
Puzzle	35
Star Crusader	16
System Shock	27
UFO (odc. 3)	56
Warcraft	10
Whale's Voyage	19
Wild West	34
Zenek Saper	32

DODATKI



MARKET	72
PLAKAT	38
SKLEP ŚGK	37

Dark Force

Podobno pomysł na tę gry zrodził się na długo przed wypuszczeniem na rynek Doom i zupełnie od tego programu niezależnie. Zresztą to widać po fabule, bo nie jest to już zwykła strzelanka!



Dragon Lore

Gry przygodowe powoli zmieniają swoje oblicze. Coraz częściej przypominają film, niż grę komputerową. Najnowszy produkt Mindscape, Dragon Lore, jest tego najlepszym przykładem.

Panzer General

O tej grze mówi się: "godny następca History Line". I nie tylko dlatego, że jej fabuła dotyczy II wojny światowej. Panzer General po prostu w niczym nie ustępuje swemu poprzednikowi.

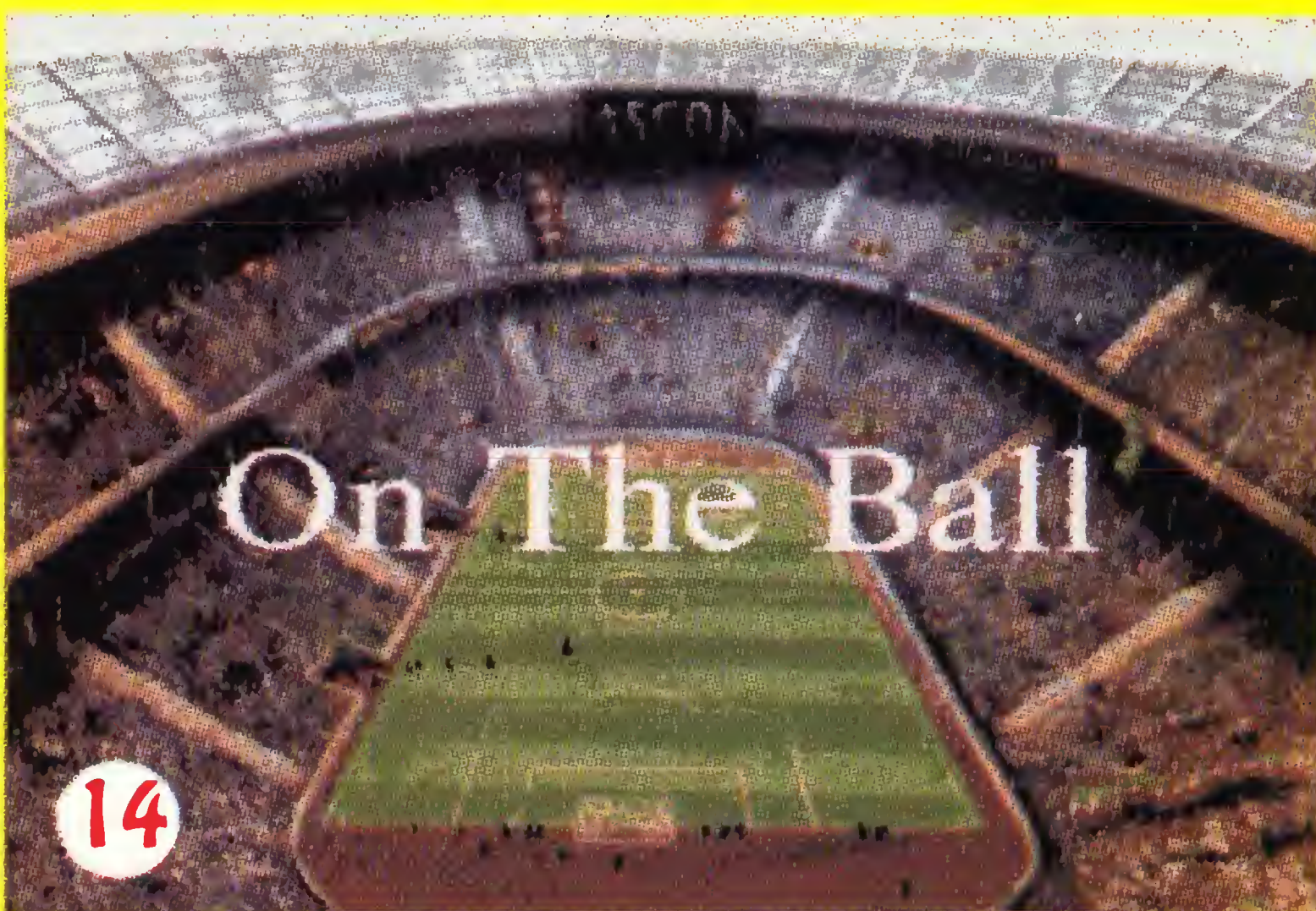


Star Crusader

Ta gra ma wiele wspólnego ze znaną serią Wing Commander. Oczywiście, nie jest jej plagiatem, ale wykorzystuje sprawdzone w niej wzorce. Niektórzy sądzą, że właśnie rodzi się kolejny kosmiczny cykl.

On the Ball League Edition

Pierwsza część tego menedżera piłkarskiego cieszyła się sporą popularnością. Miłośnicy gry z niecierpliwością czekali na część drugą, ligową - i oto się doczekali. Tak więc, mecz czas zacząć.





* listy * listy * listy * LISTY *

*Panowie, Koledzy, Przyjaciele!!!
Przyznaję, szlag mnie trafia, gdy
czytam, że w takim Chełmnie mają
głową i robią takie super turnieje,
jak ten w Sensible Soccer, a u nas
w Krakowie nie. Może wy szarpnęli-
ście się i zorganizowali ogólnopolski
turniej w Sensible Soccer,
na który z chęcią zjechałby się wiel-
biciel tej gry z całej Polski, w tym
mistrzowie z Małopolski (czytaj: ja)!*

Marek z Krakowa

Marku, zupełnie niepotrzebnie się denerwujesz. Prawdopodobnie wkrótce będziesz miał możliwość wzięcia udziału w footballowych zmaganiach. Właśnie jesteśmy w trakcie negocjacji z chełmińskimi zapaleńcami na temat zorganizowania ogólnopolskiego turnieju, któremu z chęcią byśmy patronowali. Jeśli turniej dojdzie do skutku, odbędzie się w okolicach ferii letnich. Tak więc, trenuj, trenuj.

Bez względu na modę, na nowe gry, zawsze gramy w "Celtic Legends" w opcji na dwóch graczy (z kolegą, o którym mowa wcześniej - przyp. red.). Czy ukazała się kontynuacja tej gry na Amigę 500/600? Jeżeli nie, to proszę o kilka tytułów gier podobnych do "Celtic Legends". Pytam, ponieważ o kontynuację aż się prosi, a sama gra powinna być bardziej dynamiczna i rozbudowana.

**Henryk Run
Człuchów**

To prawda, że gra "Celtic Legends" wręcz domaga się kontynuacji. Niestety, ani autorzy, ani nikt inny o tym nie pomyślał. Identycznie rzecz się ma z programem, który byłby do tej gry podobny - właściwie na ma takowego i prawdopodobnie długo jeszcze nie będzie. A szkoda.

Posiadam Amigę 600 i uwielbiam gry strategiczne. W związku z tym mam jedno pytanie. Czy na A600 dostępna jest gra "Battle Isle 2", a jeżeli jest, to czy będzie można ją kupić w SKLEPIE ŚGK?

**Karol Kołowrocki
Toruń**

Karolu, nie chciałbym Cię zmartwić, ale sprawa wygląda coraz gorzej. Ostatnio Blue Byte jednoznacznie zapowiedział, że przerzuca się na pecety (CD-ROM). W związku z tym prawdopodobnie amigowska wersja gry "Battle Isle 2" nie zostanie ukończona. Na szczęście, wkrótce ma się pojawić inna gra w wielu miejscach przypominająca "History Line 1914-1918" i "Battle Isle 2" pt. "Front Lines". Poza tym można liczyć na to, że jakaś mniej znana firma wykupi prawa do "Battle Isle 2" i zrobi jej konwersję na Amigi, co ostatnio jest coraz częstszym procederem.

1. W numerze 1/95 w rubryce listy Paweł Kujarski pytał się czy gra "Ishar 3" chodzi na Amidze

500. Odpowiedzieliście mi, że jest wymagane 1 MB RAM. Ja posiadam Amigę 500 z 1 MB oraz wersję tej gry przegraną z oryginału i u mnie ta gra nie działa. Rozszerzenie jest sprawne, bo grałem w oryginalną wersję "Dungeon Master". Najpierw jest ekran standardowy, później napis firmy i znowu ekran standardowy. Na końcu ekran robi się czarny i program nie chce się dalej wgrywać. Poszedłem do sklepu, mieli tam rozłożoną Amigę 600. Gra działała bez zarzutu. Na czarnym ekranie ukazała się nazwa producenta (...).

2. Czy z grami "Eye of the Beholder" 1 i 2 będę miał takie kłopoty, jak z "Isharem 3"? Czy te programy chodzą w ogóle na Amidze 500? Ile zajmują dysków? Czy można kupić oryginalne wersje tych programów w Polsce, a jeśli tak, to ile kosztują?

3. W numerze 12/94 "Gier Komputerowych" oferują kupno gry "Eksperyment Delfin" Czy będzie z nią tak, jak z "Isharem 3"?

**Mariusz Panczar
Nowy Sącz**

ODP.1. Faktycznie, nie pisaliśmy o tym wcześniej, a sprawa jest zasadnicza. Otóż gra "Ishar 3" będzie działać tylko na komputerach z KickStartem 2.0 czyli na wszystkich poza Amigą 500 (chyba że ktoś dołożył sobie wcześniej odpowiedni KickStart - co można załatwić w każdym amigowskim serwisie).

ODP.2. "Beholdery" na szczęście będą chodzić na Twoim komputerze (czyli na KickStarcie 1.3) bez problemu. Jeśli dobrze pamiętam, część pierwsza zajmuje 3 dyski, zaś druga - 5 dysków (dodatkowy dysk w każdej części zawiera mapy do gry - w pirackiej, ehm, wersji). Czy gra ta jest rozprowadzana w naszym kraju nie wiem (bo i niby skąd - nie wszyscy chcą się nam chwalić swoim asortymentem), ale u nas w SKLEPIE go nie ma i raczej nie będzie, więc to samo dotyczy większych dystrybutorów.

ODP.3. "Eksperyment Delfin", podobnie jak "Beholdery", również będzie działał na Amidze 500.

Mam komputer Commodore 64. Przeczytałem w miesięczniku "Świat Gier Komputerowych" o grach, które mnie zainteresowały: "Waxworks", "Gobliins 2", "Pacific Islands", "Ishar", "Elvira", "Fire Force", "Premiere", "Gremlin", "Push Over". Czy te gry są na kasetach magnetofonowych do C-64?

**Tomek Pietraszek
Rabka**

Tomku, pytałem zaprzyjaźnionych commodorowców i powiedzieli mi, że słyszeli tylko o "Gobliins 2" i "Gremlin" na Twoją maszynkę. Na mój gust możesz jeszcze liczyć na "Fire Force", ale nie jest to informacja sprawdzona. Może któryś z Czytelników napisze do nas i pomoże rozwiązać Twój problem?

Zamierzam kupić komputer typu A600 i w związku z tym mam do Was parę pytań:

1. Czy gry "Football Glory", "Sensible World of Soccer", "On the Ball", "Premier Manager 2", "Colonization" i "UFO: Enemy Unknown" są na A600?

2. Czy gry "Wolfenstein 3D", "Poom" i "Ubek" będą na A600?

3. Gdzie w Polsce można (lub będzie można) dostać w wersji oryginalnej gry "Colonization" i "UFO: Enemy Unknown" oraz "The Settlers" na A600?

Andrzej z Bydgoszczy

ODP.1. Na A600 przeznaczone są "Football Glory", Sensible World of Soccer", "On the Ball", "Premier Manager 2", nie będzie na tym komputerze działało "UFO", natomiast pozostaje otwarta sprawa "Colonization" (bo jeszcze gra się nie pojawiła).

ODP.2. Żadna z tych gier, tj. "Wolfenstein 3D", "Poom" i "Ubek" nie będzie działała na A600, a przynajmniej tak na razie zapowiadają producenci.

ODP.3. Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, gdzie te gry będą, jeśli w ogóle będą, sprzedawane. To zależy tylko i wyłącznie od dystrybutorów. Jedyną nadzieją w tym, że gdy do tego dojdzie, gry owe pojawią się w naszym SKLEPIE.

Mam komputer Amiga 600. Jeśli jest to możliwe, to czy moglibyście przegrać mi jakieś piłki? W swoim zbiorze mam 18 różnych piłek, ale z nowości nic nie mogę dostać - jak np. "Sensible World of Soccer". Czy moglibyście odsprzedać mi tę grę lub ją przegrać? Mogłbym ją kupić za 1 mln zł.

**Przemysław Pienio
Prusice**

Niestety, nie wyślemy Ci tej gry, Przemku, ponieważ w redakcji nie zajmujemy się sprzedażą gier - ani wersji oryginalnych, ani kopii pirackich. Jedyną formą sprzedaży jest SKLEP, który prowadzi nasz wydawca, firma ALFIN, i jeśli nie ma tam jakiegoś tytułu, to znaczy, że nie jest on dostępny. Nawiasem mówiąc, nie proście nas w listach o takie rzeczy. Po prostu w ogóle nie będziemy brali ich pod uwagę.

Powiem krótko, w ŚGK 1/95 daliście plamę! na str. 12 napisaliście, że producentem gry "Cannon Fodder 2" jest firma Sensible Soccer. O ile wiem, to poprawna nazwa brzmi Sensible Software. Ale to chyba przez te piłki nożne? Drugą sprawą jest opisana na str. 54 gra "Frontier". Sądzę, że albo Wam się coś pomyrzało, albo ja się nie znam, albo mówimy o różnych grach. Producentem tej gry jest Gametek, a nie jak podaliście MicroProse. Poza tym, co miało być w tej czarnej dziurze na stronie 65?

**Krzysztof Werner
Wałbrzych**

Oczywiście, Krzysztofie, że wiemy, kto jest producentem gier "Cannon Fodder 2" i "Frontier". Pomyłki w podpisach wynikają z czystej złośliwości chochlika drukarskiego, a mówiąc na serio - z naszego przeoczenia. Podobnie było ze wspomnianą przez Ciebie "dziurą", która w pierwotnym planie miała być zapełniona grafiką do opisywanej gry. Nie pozostaje nam nic innego, jak przeprosić wszystkich Czytelników - sorry!

1. Czy te gry są na mój komputer (A1200, Fast RAM, HDD, CD-ROM - przyp. red.): "Warlords 2", "Police Quest", "Kyrandia 2", "Larry 6", "The Legacy", "Batman Return", "Amazon Guardians of Eden", "Dauther of Serpents".

2. Czy gry "Universe" i "Syndicate" są w wersji na AGA?

3. W numerze 2/95 zamieściliście opis gry "BloodNet". Czy zdjęcia z gry były z Amigi, a jeśli z PC, to czy się różnią od amigowskich?

4. Czy i jak można zostać członkiem redakcji lub współpracownikiem, tzn. czy przyjmiecie zwykłych śmiertelników.

5. To informacja dla wszystkich posiadaczy A1200/4000 CD-ROM oraz CD32. Mam swego "Dooma"! Nosi on nazwę "Fortress of dr. Radiaki" (CD) (do a1200 zalecany Fast RAM, karta turbo). Osobiście go mam (lepszy od "Dooma"), a nawet znam adres dystrybutora w Warszawie: Digital Multimedia Group. Gra jest SUPER! Poza tym gry "The 7th Guest" i "11 Hours" są na CD32, a raczej chodzą z przystawką FMV (Full Motion Video) w systemie MPEG.

Grzesiek z Wołomina

ODP.1. Żadna z podanych przez Ciebie gier nie jest przeznaczona na Amigę.

ODP.2. Nie słyszałem, aby gra "Universe" była w wersji na kości AGA, w przeciwieństwie do gry "Syndicate", którą to wersję sam widziałem.

ODP.3. Ilustracje do "BloodNet" pochodziły z amigowskiej wersji tej gry.

ODP.4. Pisałem już o tym w którymś z poprzednich numerów, nie będę się więc powtarzał. Powiem tylko krótko, że chwilowo jest to niemożliwe. Skład redakcji jest na czas najbliższy zamknięty.

ODP.5. Serdeczne dzięki.

Na koniec jeszcze jedna informacja skierowana do ANDRZEJA KUJAWSKIEGO z Inowrocławia. Prawdopodobnie w Twoim komputerze miałeś zwarcie, które usunąłeś, odginając wspomniane przez Ciebie metalowe płytki i teraz wszystko powinno być w porządku. Jeśli będziesz miał jeszcze jakieś kłopoty ze swoją Amigą, koniecznie udaj się do serwisu.

Do zobaczenia za miesiąc.

P.P.



POLEMIKA

Szanowna Redakcjo!

Ten list pragnę napisać już dawno, ale ostatecznie zdecydowałem się, kiedy przeczytałem list Tomka Żmudy wydrukowany w 12 numerze "Świata Gier Komputerowych". Pisz on mianowicie, że jest "stanowczym przeciwnikiem IBM-ów, a fanem wszelakich rodzajów AMI-GI". Podobnych listów i tekstów w prasie komputerowej jest ostatnio coraz więcej - peany amigan-tów na cześć ich wspaniałego sprzętu, prośby (często nawet żądania) większej ilości opisów gier amigowskich. Ich autorzy prześcigają się w wymyślaniu przeróżnych obraźliwych nazw pod adresem pececiarzy i pecetów typu "klon", "kloniarze", "niebieski złom", "niebieski kał" itp. Czytając te sformułowania, których pełno w amigowskich pismach i magazynach dyskowych, zawsze zastanawiałem się, co powoduje tak wielką zajadłość amigowców? Frustracje, kompleksy, zazdrość? Może wszystko na raz? Doszedłem do wniosku, że trzeba napisać parę słów prawdy, z której wszyscy zdają sobie sprawę, choć nie zawsze chcą się do tego przyznać, nawet przed samym sobą. Chodzi mi mianowicie o Amigę jako maszynkę do gier.

Nie zamierzam pisać o Amidze 500, która ze swoją cudowną szybkością i trzydziestodwukolorową grafiką już dawno przestała do czegośkolwiek się nadawać. Od 1991 roku pojawiało się coraz więcej wspaniałych gier przeznaczonych tylko i wyłącznie na komputery klasy PC (np. "Wing Commander II", "The Lost Tiles of Sherlock Holmes", "Wolfenstein 3D").

Śmierć pięćsetki nastąpiła wraz z nadejściem roku 1993. Konfiguracja podstawową stał się wtedy IBM PC 386 DX z zegarem 40 MHz i z 4 MB pamięci RAM. Posiadacze tego sprzętu mogli śmiało powiedzieć: "hulaj dusza, piekła nie ma", zaś amiganci mogli tylko z zazdrością zerkać na monitory pece-towców, na których właśnie rozwijała się akcja gier "F-15 III", "Alone in the Dark", "Comanche", "Car & Driver", "X-Wing", "V for Victory", "Legacy", a z biegiem miesięcy tych gier było coraz więcej. Amiganci, zieleni z zawiści, kupowali więc wspaniałe, olśniewające, 32-bitowy komputer Amiga 1200 i oczekiwali podobnych, olśniewających gier.

Śłuchajcie, Amiganci, nie ma co ronić łez, ten wyklęty, zniechęcony przez Was niebieski wygrał z Amigą niemal przez nokaut. Wyprzedza ją o kilka długości i teraz on jest królem gier, na niego powstaje obecnie najwięcej i najlepsze programy i pozostaje tylko pogodzić się z tym, a nie udawać, że się tego nie dostrzega. Gry na Amigę 1200 nigdy nie dorównają tym z peceta. A dlaczego? Oto dlaczego:

1. IBM jest standardowo wyposażony w twardy dysk, Amiga 1200 -

nie. I co z tego? Bardzo dużo. Programiści piszący gry na Amigę obawiają się tworzyć programy działające tylko i wyłącznie na twardym dysku. Sądzą, że znacznie zawęzi to krąg odbiorców i gra sprzeda się w dużo mniejszych nakładach. Pisząc zaś programy działające z dyskietek muszą myśleć o takich sprawach, jak to, żeby gra nie zajmowała zbyt dużo nośników (pamiętajmy, że A1200 nie ma wbudowanej stacji obsługującej "gęste dyskietki" w przeciwieństwie do IBM-a), bo to znacznie zwiększyłoby koszty - największa gra na Amigę zajmuje 16 dyskietek, a jest nią "Beneath a Steel Sky". Także żeby dyskietek nie trzeba było zbyt często przekładać (czasami nie udaje się tego uniknąć), co wiąże się z drastycznymi cięciami w sferze grafiki, muzyki i często tzw. "mięcha". Sprawa więc jasna, że amigowskie gry nie mogą być tak bogate i rozbudowane jak pecetowskie.

2. Problem kolejny to fenomenalne możliwości graficzne Amigi. Oczywiście można uzyskać jednocześnie na ekranie 4096 barw (HAM) i 262 144 barw (HAM8). Jednak obrazki w tych trybach pochłaniają tyle pamięci, że nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie wykorzystywał trybu HAM i HAM8 przy tworzeniu gier. Podobnie niemożliwe są animacje w tych trybach. Po prostu nie łudźcie się, amigowcy, gry są i będą tworzone w klasycznym trybie 256 kolorów, co na pececie jest standardem od dawna.

Inna sprawa to rozdzielczość grafiki na Amidze powszechnie używana, tj. 320*256. I to się też już nigdy nie zmieni. Podwyższenie rozdzielczości poziomej powoduje drastyczny spadek prędkości działania, natomiast podwyższenie rozdzielczości pionowej - uciążliwe migotanie obrazu, więc programiści odpuszczają sobie raczej te tryby. Tymczasem na pececie podwyższona rozdzielczość nie jest niczym osobliwym, zaś ostatnio coraz częściej powstają gry wykorzystujące tryb SVGA 640*480 w 256 kolorach. Na Amidze grafika podobnej jakości jest nie do użycia w grze, i tu dochodzimy do sedna sprawy, jaką jest prędkość i moc obliczeniowa komputera. Amiga 1200 jest ciągle zbyt wolna. Królujący obecnie model PC z procesorem 80486 bije ją na głowę. A on niestety obecnie wyznacza nowe prądy w dziedzinie gier komputerowych. Zresztą pojawiły się już jeszcze lepsze i szybsze komputery wyposażone w procesor Pentium, przy których pocziwa Amiga to jak ślimak przy mercedesie. Światowym trendem jest obecnie pisanie gier na PC 486 z 8 MB RAM. Gry zajmujące często 40-50 MB (dyskietkowe) lub 400-500 MB (CD-ROM). Sami widzicie, że w tym świecie Amiga nie ma czego szukać.

Warto jeszcze napisać o kompaktach. Nadzieją amigową była konsola CD32. Niestety, rzecz okazała się niewypałem, jedną z przyczyn była niepełna kompatybilność CD32 z Amigą 1200 wyposażoną w CD-ROM. Powoduje to, iż programistom nie opłaca się pisać rozbudowanych gier na CD32, skoro

Amig 1200 jest dużo więcej, zaś posiadaczy CD-ROM można policzyć na palcach jednej ręki. Toteż gry na CD32 to tylko zwykłe zrzuć z dyskietek, bądź tak pisane, by bez przeszkód można było przegrać je na dyskietki i używać na Amidze 1200. Zresztą Amiga jakoś nie ma szczęścia do CD. Wystarczy wspomnieć niewypały, jakim była kiedyś Amiga CDTV.

Ogólnie rzecz biorąc, do wielkiego sukcesu IBM przyczyniła się też jego otwarta struktura. Wystarczy wspomnieć o nowej, rewelacyjnej karcie dźwiękowej, jaką jest GUS. Pececiarzowi wystarczy kupić ją i zamontować, zamiast starego Sound Blastera. Pojawia się coraz więcej gier wykorzystujących wspaniałe możliwości GUS-a. Amigowiec od kilku lat musi słuchać tej samej 8-bitowej muzyczki i czekać aż firma Commodore wyprodukuje komputer wyposażony w 16-bitowe kości muzyczne, a następnie go kupić (różnica w cenie będzie chyba nieporównywalna). Czekać zresztą może do usr... śmieci, bo Commodore ostatnio wziął i sobie zbankrutował. Jego los pozostaje do dzisiaj pod znakiem zapytania, co jeszcze pogłębia dołek, w jakim znajduje się Amiga.

Wszystko co napisałem powyżej jest niekwestionowaną prawdą i chyba nikt nie będzie ze mną polemizował. Właściwy powód, dlaczego IBM pożarł wszystkie Amigi, nie tkwi jednak całkowicie w jej niedostatkach technicznych. Otóż na peceta gry pisze się dużo łatwiej, o wiele mniejszym nakładem środków i kosztów. Nie trzeba wysilać się na tworzenie wymyślnych algorytmów, by dana gra chodziła szybko na komputerze z procesorem 80386. Jeśli program będzie zbyt wolny, to użytkownik po prostu zmieni procesor, płytę główną itp. (na Zachodzie to przecież żadne pieniądze). Zaś programista i tak zgarnie swój szmal. Amigowiec natomiast będzie musiał kupić nowy komputer, a tu cena już jest istotna i wcale nie taka mała. Napisanie rozbudowanej i ambitnej gry na Amigę, tak by dorównywała oryginałowi z PC, wymaga bardzo dużo pracy, zdolności, pomysłów i różnych programistycznych sztuczek. A programistom po prostu się nie chce. Po co się męczyć, dręczyć i pisać grę na Amigę, skoro bez problemu można zrobić ją na IBM i zgarnąć rozkoszny szmal. To szybsze, prostsze i popłatniejsze. Myślenie takie wydaje się cyniczne, ale nikt przy zdrowych zmysłach nie odmówi mu słuszności.

I tak właśnie jest. Wiele firm wycofuje się powoli (a ostatnio coraz szybciej) z pisania gier na Amigę. Origin, Lucas Arts, Sierra, Infogrames, a ostatnio nawet Psygnosis, Bullfrog, Sensible Software, MicroProse. Motywują to niedostatkami technicznymi tego sprzętu, a w podtekście są to niedostatki programistów i ich zwykła niechęć do trudnej pracy. I nic nie można na to poradzic.

Tak więc, amiganci, nie ma co się ciskać, rzucać, mieszać ajbiemiami

z błotem. Przegraliście, sprawa skończona. Najwyższy czas się z tym pogodzić i skapitulować przed "wielkim niebieskim". No i z zazdrością patrzeć na pececiarzy grających w "Dooma", "Under a Killing Moon", "Ecstaticę", "Magic Carpet", "Little Big Adventure", "Ultimę VIII" i wiele, wiele (naprawdę wiele) innych.

Na koniec powiem tylko o ostatnim argumentie zrozpaczonych amigowców, jaką jest cena. Niska cena ich komputera. To prawda, że "obowiązujący" obecnie PC jest czterokrotnie droższy od Amigi 1200. Ale co to zmienia? Równie dobrze można powiedzieć, że Amiga jest kilkakrotnie droższa od Commodore 64. Czy to ma świadczyć o wartości tego ostatniego? Mocno wątpię.

MINIO

PS. Bardzo proszę o wydrukowanie przynajmniej fragmentów mego listu. Trzeba w końcu powiedzieć sobie pewne rzeczy, prawda? Przy okazji: jestem posiadaczem Amigi 600 z 1 MB RAM, bez twardego dysku i proszę nie posądzać mnie o pecetowe skłonności.

Szanowny Minio!

Twój list przeczytałem z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony masz w wielu punktach rację (np. o tendencjach firm tworzących obecnie gry głównie na PC), ale z drugiej wychodzisz z całkowicie mylnych przesłanek (np. lenistwo programistów, które tu nie ma nic do rzeczy), a dodatkowo wyolbrzymiasz swoje wnioski (np. "przegraliście, sprawa skończona"). Muszą jednocześnie dodać, że jesteś pierwszym naszym korespondentem, który w tak rzeczowy (przynajmniej w zamiarach) i spokojny (bo nie ma tu niepotrzebnych obelg) sposób podszedł do omawianego problemu. Tak, tak, nie tylko amigowcy obrażają pececiarzy - ten mechanizm działa także w drugą stronę (sam zresztą nie rozumiem, skąd ta nienawiść, gdyż każdy z tych komputerów ma swoje wady i zalety).

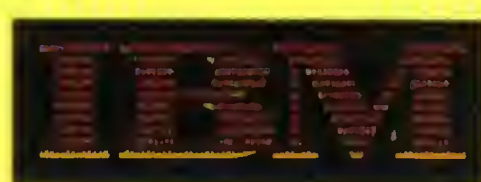
Przechodząc do samej wypowiedzi, z początku miałem ogromną ochotę podjąć polemikę, ale w końcu uznałem, że byłoby to nieuczciwe. Skoro Ty, jako Czytelnik, byłeś na tyle wytrwały, że zadałeś sobie trud napisania tego listu, dlaczego inni Czytelnicy nie mieliby również trochę się wysilić i Ci odpowiedzieć. Oto więc moja propozycja: wszyscy amigowcy, którzy kochacie swoje maszynki, chwytajcie za pióra i piszcie do nas. Wasze wypowiedzi (ale tylko te równie rzeczowe i spokojne) będą opublikowane na łamach ŚGK. Czekamy!

P.P.

PS. Na drugi raz proszę, Minio, abyś podpisał się pod listem (możesz zastrzec swoje dane). Twoja anonimowość skłania mnie do sądu, że tak naprawdę jesteś zatwardziałym pececiarzem, a informacja o posiadaniu A600 to tylko kamuflaż.



Płatki, płateczki



SYSTEM SHOCK W PLENERZE

Jak wieść niesie, grupa Looking Glass Technology, która na swoim koncie ma takie hity, jak **System Shock** i **Flight Unlimited** (patrz: nowości) pracuje obecnie nad pierwszoosobową strategią-symulacją walki pod nazwą **Terra Nova**. Cała rzecz rozgrywa się w przyszłości na czterech różnych planetach, które stały się celem ataku (choć na razie nie wiadomo dlaczego) Twoich ciężko uzbrojonych i opancerzonych żołnierzy. Przed Tobą ponad 30 misji, w których będziesz musiał wykazać się umiejętnościami ataku, obrony, zwiadu i od czasu do czasu orientacji w terenie. W wersji końcowej programu autorzy zapowiadają również edytor nowych misji. Pod względem grafiki **Terra Nova** przypomina nieco **System Shock**, choć trzeba pamiętać, że tutaj akcja rozgrywa się w plenerze, a nie w budynkach.

KOBIETA MNIE BIJE!

Już niedługo będziesz miał okazję wziąć udział w następnych przygodach Jacka T Ladda, bohatera **Innocent Until Caught**, gdyż firma Psygnosis jeszcze w marcu planuje wydać swoją

najnowszą grę zatytułowaną **Guilty**. Tym razem bohater ucieka ze statku więziennego Relentless. Musi się jednak dobrze starać, gdyż ściga go nienawidząca mężczyzn policjantka, Ysanne Andropath. **Guilty** z pewnością będzie świetną zabawą zarówno dla żeńskich, jak i męskich przedstawicieli naszego gatunku, gdyż można wcielić się zarówno w postać ściganego, jak i ścigającej. Akcja pełna jest niespodziewanych zwrotów i prowadzi przez cztery planety, grupę fanatyków religijnych i ewentualną inwazję Obcych, której musisz zapobiec.

PINBALL DLA PSYCHICZNYCH

No, może nie aż tak bardzo, ale fakt pozostaje faktem, iż **Psycho Pinball** uznany został przez użytkowników konsoli Sega Mega Drive za najlepszy program w swojej kategorii. Posiada on cztery stoły, które są naprawdę duże, opcję gry z kilkoma bilami, trzy ukryte ekstragry, o których jednak nic na razie nie wiadomo oraz nowy TILT, choć trudno mi sobie wyobrazić, co nowego można wymyśleć w tej sprawie. Firma Codemasters, która jest autorem programu, liczy, iż na rynku PC również odniesie sukces, ja jednak byłbym ostrożny, gdyż konkurencja jest tutaj wyjątkowo ostra.

UFO NIE ISTNIEJE

Ta informacja nie ma nic wspólnego z komputerami, ale myślę, że warto o niej wspomnieć. Wszystkim znany jest pewnie mit głoszący, iż US Air Forces jest w posiadaniu ciał Obcych z rozbitego UFO. Mit ten powstał, gdy w stanie Nowy Meksyk w 1947 roku wydarzył się pewien wypadek. Władze wojskowe twierdziły, iż rozbił się balon meteorologiczny, ale tysiące entuzjastów pozaziemskiej inteligencji wiedziało lepiej. Sprawa była tym bardziej tajemnicza, iż wszystkie związane z nią dokumenty były ściśle tajne... aż do teraz. Z ujawnionych informacji wynika, iż rzeczywiście był to balon specjalnie zaprojektowany dla Pentagonu, który przechwytywał fale dźwiękowe wywołane przez rosyjską bombę atomową. Tak więc cały mit okazał się zwykłą pogłoską, zakładając oczywiście, iż ujawniono prawdziwe dokumenty. No cóż, miłośnicy gry **UFO - Enemy Unknown** i tak wiedzą swoje.

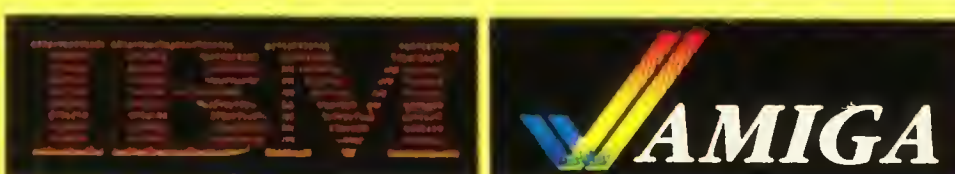
MASKA NA EKRAKACH PC

The Mask, komiks, na podstawie którego nakręcono niedawno film z Jimem Carrey w roli głównej, doczekał się swojej multimedialnej wersji przeznaczonej na PC. Firma Activision zapowiada całą serię kompak-

tów, na których nagrane zostanie pięć pierwszych komiksów Maski.

TOTALNY ODJAZD

Firma Art of Mind Productions to debiutant na rynku CD. Zamierza ona do niego wkroczyć dzięki swojemu pierwszemu programowi: **Blue Ice**. Inspiracją do jego napisania były podobno twórczość samego Salvadora Dali oraz film Tima Burtona: "Edward Nożycoreki". Zgodnie ze źródłem inspiracji, cała gra aż kipi surrealizmem, możesz być zatem pewny, że niczego nie możesz być pewny. W **Blue Ice** wkraczasz w każdym razie w bezbarwny i prawie martwy świat zwany Icia, który musisz ożywić tak, aby jego mieszkańcy mogli liczyć na lepsze jutro.



WIELKA CZERWONA PRZYGODA

Big Red Adventure (nie mylić z Little Big Adventure) firmy Core Design to pełna humoru, utrzymana w konwencji komiksu, parodia Pieriestrojki, albo raczej okresu ją poprzedzającego. Jak na razie, nic ponadto nie da się powiedzieć, wiadomo jednak, iż gra dostępna będzie na PC, CD-ROM i A1200 mniej więcej w tym samym czasie.



GUILTY



DUNGEON MASTER 2



TEAM 17 SZTURMUJE PC

Dotychczas grupa Team 17 raczej nieśmiało inwestowała w rynek PC, wypuszczając gry głównie na Amigę. Ale już wkrótce się to zmieni, a przełomowym momentem ma być gra pt. **King of Thieves** (Król Złodziei). Tytuł sugerowałoby, iż będzie ona komputerową wersją filmu "Robin Hood: Książę Złodziei", jest to jednak tylko zbieżność nazw. Jakkolwiek miejsce akcji się zgadza - średniowieczna Anglia - to jednak cel gry: podbicie jak największego obszaru wyspy, zupełnie wyklucza przygody Robin Hooda.

W POSZUKIWANIU SENSU ŻYCIA

Commander Blood to bardzo ciekawa gra między innymi ze względu na to, iż poszukujesz w niej odpowiedzi na pytanie o sens życia. Zagadka ta tak dręczyła Twojego szefa, Boba Marlocka, że zdecydował się wysłać Ciebie, abyś rozwiązał jego problem. Masz dzięki temu okazję cofnąć się do chwili Wielkiego Wybuchu i zbadać przy okazji pięć wszechświatów. Nie bój się jednak. Do pomocy masz swój statek oraz komputer, który raczej wie, co robi. Gra jest już dostępna na PC CD-ROM, ale wkrótce ukazać ma się wersja na Amigę.

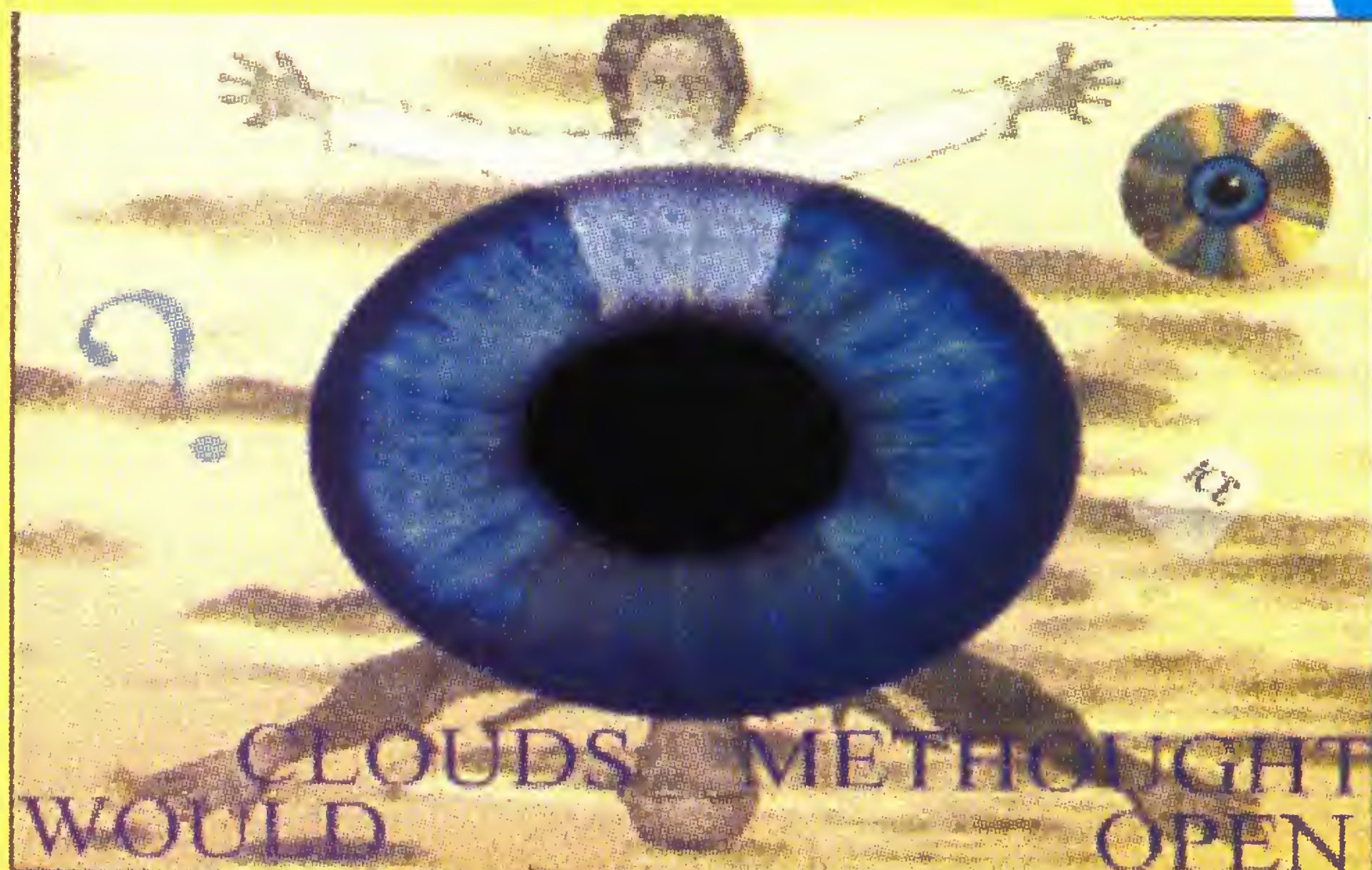
TAJEMNICE LABIRYNTU

Dungeon Master to wśród miłośników role-playing niemal magiczne słowa. Żaden inny program RPG nie cieszył się chyba tak wielką popularnością, jak właśnie ten. Tyle że było to, drobnostka, jakieś osiem lat temu! Na szczęście, nie wszystko stracone - oto bowiem doczekaliśmy się gry **Dungeon Master 2**, która lada dzień ukaże się na PC (lub już się ukazała), a autorzy poważnie rozważają kompilację programu na Amigę (oj, lepiej żeby tak zrobili). Co nowego? Ano lepsza grafika, płynniejsza animacja, większa (inter)aktywność między postaciami, automapa i nawet możliwość wyjścia z tytułowych podziemi.



DRUGIE UDERZENIE

Fani prowadzenia własnej drużyny jeszcze w tym miesiącu mogą oczekiwać nie lada gratki. Firma Krisalis zakończyła właśnie prace nad drugą częścią **Manchester United**, która na rynku ukaże się z pod tytułem **The Double**. Autorzy zapowiadają wiele ulepszeń, między innymi znacznie ułatwienia w transferze zawodników, możliwość projektowania własnych strojów, a ponadto trzeci wymiar w trakcie rozgrywek ligowych.



BLUE ICE

LEMMINGOMANIA?

W Anglii ukazała się obszerna, bo 270-stronicowa publikacja, w której znajdują się rozwiązania do wszystkich leveli poszczególnych części **Lemmingów**. Istne szaleństwo!

POLACY NIE GĘSI...

Cytadela to ni mniej, ni więcej, tylko gra powstała na fali doomowego szaleństwa, a w dodatku GRA OD POCZĄTKU DO KOŃCA POLSKA!

Twoim celem jest zniszczenie bazy kosmicznej. Do swojej dyspozycji będziesz miał 6 rodzajów broni (od zwykłego pistoletu, aż po wyrzutnię rakiet) oraz swój spryt i odwagę. Na kilkunastu poziomach o różnym wystroju napotkasz 20 rodzajów przeciwników, a także wiele pułapek i zagadek (ruchome ściany, przyciski i dźwignie, drzwi otwierane

na karty magnetyczne, telefony itp.). Akcja jest oczywiście interaktywna i bohater, poza odnoszeniem ran, odczuwa także zmęczenie, a nawet ulega wpływowi alkoholu, który może znaleźć podczas wędrówki. Poza tym, digitalizowany dźwięk, tekstury, animacje przed, w trakcie i po grze. A wszystko to chodzi nawet na A500! Oczywiście, całoekranowo i płynnie gra będzie "chodzić" na Amidze 1200 z dodatkową pamięcią fast.

Cytadela to, jak na razie, chyba najlepsza propozycja w temacie **Dooma** na Amigę. W dodatku producent zapowiada już wydanie **Twierdzy**, drugiej części gry, jeszcze lepszej, przeznaczanej tylko na kości AGA.

Premiera **Cytadeli** na przełomie marca i kwietnia.

P.O.

N A J L E P S Z E P R O G R A M Y

AMIGA

PUBLIC DOMAIN # SHAREWARE # INNE

sprzedaż wysyłkowa, najniższe ceny
wyślij zaadresowaną kopertę + znaczek za 6.000 zł
otrzymasz katalog

STUDIO KOMPUTEROWE

- P E G A Z -

skr. pocztowa 96
24 - 100 Puławy

Studio Compact Katowice CD-ROM Recording Amiga/IBM

Nagrywanie, archiwizacja, duplikacja programów komputerowych
na płytach kompaktowych CD-ROM

Studio nagrań kompaktowych oferuje najbardziej nowoczesny i ekonomiczny system zapisywania i przechowywania gier, programów użytkowych, danych komputerowych na płytach kompaktowych 650 MB. Profesjonalne wykonanie zapewnia m. in. możliwość dogrania dodatkowych danych komputerowych w późniejszym terminie.

1 płyta kompaktowa 650 MB zastępuje 750 dyskiety DD lub 450 HD

szybkie terminy - gwarancja - najbardziej korzystne ceny, zniżki

informacje, zamówienia
odpowiedzi listownie:
koperta+znaczek

Studio Compact Katowice
ul. Józefowska 114/67 40-145 Katowice
tel. 106 27 68 codz. 15-20



All Terrain Racing



Team 17

Nie jestem wprawdzie miłośnikiem wyścigów samochodowych, na które patrzy się z góry (zawsze wydawały mi się mniej poważne od symulatorów, w których można sobie wygodnie zasiąść za kierownicą), niemniej jednak ATR, czyli **All Terrain Racing** firmy **Team 17** wart jest tego, aby uczynić wyjątek od tej reguły.

Cała rzecz dzieje się w przyszłości i dotyczy serii wyścigów, w których bierzesz udział. Rozgrywają się one na różnych trasach, poczynając od toru Formuły 1, a na przejeździe przez Kanion Kolorado (czy jakiś podobny do niego) kończąc. Przed każdym startem możesz wybrać sobie odpowiedni samochód. Możesz również kupić pewne gadżety (opony, silnik, pokrowiec na siedzenie), które ułatwią Ci przejazd. Oczywiście, nie za darmo. Pieniądze na ten cel uzyskasz, zajmując wysokie pozycje na mecie. W ATR można bawić się również we dwójkę, a nawet w szóstkę. Wy-



ścigi rozgrywane są wówczas metodą każdy z każdym, a wygrywa ten, kto zbierze największą ilość punktów.

P.O.

SKIDMARK 2



Brilliant

Wyścigi samochodowe wyraźnie obrodziły, bowiem oprócz ATR mamy w tym numerze SGK również **Skidmarks 2**, kontynuację popularnego swego czasu symulatora wyścigów terenowych na zamkniętym torze. Jakkolwiek wciąż trwają nad nią prace, to jednak już teraz może się ona pochwalić licznymi udoskonaleniami w stosunku do swojego poprzednika. Masz więc na przykład do dyspozycji zupełnie nowy zestaw samochodów osiągających znacznie większe prędkości niż te, do których byłeś przyzwyczajony. Ponadto czekają na Ciebie nowe tory, które co ważniejsze, są znacznie szersze. Gra wydaje się przez to jakby łatwiejsza, co sprawia, iż naprawdę trudno jest się do niej zniechęcić. Radzę jednak nie zapominać, że komputer również dysponuje szybkimi samochodami, a ponadto jest ich teraz znacznie więcej niż ostatnio.

Wszystkich powinien również ucieszyć fakt, iż zachowano możliwość ścigania się parami, pod warunkiem oczywiście, że



dysponujesz chętnym/a do tego znajomym/a. Ta forma gry była chyba najbardziej emocjonującą w części pierwszej, nic więc dziwnego, że zachowano ją i w następcy.

P.O.

STAR TRAIL



Sir Tech

Długo oczekiwana kontynuacja cyklu **Realms of Arkania**, czyli druga część **Blade of Destiny**, wreszcie pojawiła się na rynku pod tajemniczym tytułem **Star Trail**.

Gra w ogólnym rozrachunku bardzo przypomina poprzednią część, tzn. posiada podobny układ graficzny ekranu głównego i ekranu walki, jednak po uważniejszym przypatrzeniu się zawiera także spore różnice. Główna to ta, że zamiast stereotypowego widoku świata, który rodowód swój wywodzi jeszcze z **Dungeon Mastera**, zastosowano widok 3D, śliczną grafikę oraz tekstury. Poza tym grę umilają animacyjne wstawki. Zresztą jest tego jeszcze więcej.

Na razie gra przeznaczona jest tylko na pecety, ale



według mojej oceny nic nie przeszkadza, aby zrobiono konwersję na Amigę (choć z drobnymi ograniczeniami). Tylko czy będzie się chciało autorom gry.

P.O.

Master Axe



Millennium

Nie chciałbym zapeszyć, lecz lada dzień powinien ukazać się pierwszy poważny konkurent **Mortal Kombat**. Firma **Millennium**, która podpisuje się pod całą sprawą, wzięła się ostro do pracy i za punkt honoru postawiła sobie urealnienie całej zabawy. W tym celu sfilmowano najpierw kilku mistrzów różnych stylów walki, a następnie cały zebrany materiał poddano komputerowej obróbce (co w sumie zajęło kilka miesięcy). Wynik jest ponoć olśniewający. Wspomniani wyżej zawodnicy bez żadnych problemów mogli rozpoznać swoje postacie na ekranie monitora i to nie tylko dzięki różnicom w wyglądzie, ale również dzięki różnym technikom poruszania się, ataku i obrony. Właśnie ze względu na realność walki zrezygnowano między innymi z tak popularnych "ciosów specjalnych" oraz litrów krwi lejących się z ekranu.

Jeśli chodzi o fabułę, to masz do wyboru cztery postacie, które w szeregu walk muszą wykończyć wszystkich, którzy staną im na drodze. Każda z nich ma swoje własne techniki, przy czym przeciwko jednym konkurentom będą one bardziej skuteczne, a przeciwko drugim mniej. Jednak kim załatwić kogo, musisz już domyśleć się sam.



P.O.



HERETIC IBM

ID Software/Raven Software

Heretic to idealny przykład na to, że najlepsi lubią pracować tylko z najlepszymi. Nazwę **ID Software** zna już chyba każdy, komu nie są obojętne takie tytuły, jak *Wolfenstein 3D* i *Doom*. O chłopakach z **Raven Software** nie słyhać może aż tak bardzo, ale i oni mają na swoim koncie sukcesy - choćby opisywany już w *ŚGK Shadow Caster*. Właśnie dzięki współpracy obu tych zespołów powstała gra **Heretic** czyli, mówiąc krótko, *Doom* utrzymany w konwencji fantasy, czarów, smoków i oczywiście... strzelania do wszystkiego, co się rusza.

Trudno mówić, aby **Heretic** miał być pogromcą *Dooma*, gdyż w rzeczy samej obydwa te programy idą niejako ramię w ramię (omawiana gra korzysta na przykład z procedur graficznych swego poprzednika). Nowości oferowane przez **Heretyka** to przede wszystkim nowa scenografia i odmienny od doomowego zestaw celów: smoki, golem, szkielety, słowem wszystko, z czym spotkałeś się w grach RPG. Warto wspomnieć również o możliwości patrzenia w górę i w dół oraz umiejętności latania (!), choć będzie to możliwe dopiero, gdy znajdziesz odpowiedni czar.

Osobiście cały czas nie mogę przestawić się z karabinu z obciętą lufą (mój ulubiony) na różdżkę strzelającą magicznymi pociskami.

P.O.



Death Gate IBM

Accolade

Death Gate firmy **Accolade** to kolejna gratka dla miłośników przygód z uwzględnieniem, iż lubią oni fantasy i preferują styl retro. Gra bowiem, jakkolwiek pracuje aż w SVGA, preferuje raczej tekstowy styl prezentowania tego, co właśnie się dzieje. Oznacza to, iż czekają Cię kilogamy tekstu, który musisz niestety przeczytać, aby nie zgubić się w skomplikowanej fabule. To z kolei sprawia, iż musisz znać angielski, choć być może ktoś pokusi się o przełożenie programu na polski.

Główny wątek **Death Gate** rozgrywa się wokół wyprawy pewnego Patrynsa (istoty o czarnych włosach z białymi końcówkami) o imieniu Haplo, który postanowił uwolnić swój naród z więzienia Sartanów (istoty o białych włosach z czarnymi końcówkami). Kiedyś między obydwojema ludami toczyła się okrutna wojna. Sartanowie wygrali ją, po czym podzielili świat na pięć królestw, z których jedno stało się więzieniem dla pokonanych Patrynsów. W trakcie wyprawy Haplo dowiaduje się jednak, że nie wszystko jest tak, jak mu mówiono, a jego przełożony, Lord Xar, wcale nie jest takim przyjemniaczkiem, na jakiego wygląda. Słowem, intryga polityczna na skalę całego świata.

P.O.



Flight Unlimited IBM

Looking Glass Technology

Jak dotąd pozycję lidera w kategorii symulatorów lotu niepodzielnie zajmował *Flight Simulator 5*. Teraz jednak rośnie mu groźny konkurent. Jeszcze w tym miesiącu na rynku ukaże się **Flight Unlimited**, nad którym firma **Looking Glass Technology** spędziła ponad dwa lata. Spowodowane to zostały między innymi tym, że do odwzorowania powierzchni firma użyła prawdziwych zdjęć lotniczych. Uzyskany dzięki temu efekt jest jednak godny podziwu (patrz obok). Również w dziedzinie aerodynamiki i techniki lotu zapowiada się mały przełom, gdyż autorzy użyli w programie nowatorskiego systemu przeliczania sił działających na samolot.

Program oferuje graczowi pięć typów samolotów (w tym jeden szybowiec). Są one wyposażone tylko w podstawowe przyrządy: wysokościomierz, prędkościomierz, kompas i żyroskop. Radar ani mapy nie są Ci potrzebne, gdyż dzięki rewelacyjnej grafice możesz orientować się względem punktów na ziemi. Oczywiście, do zabawy konieczny będzie CD-ROM i PC klasy 33MHz 486 z 8MB lub wyżej.

P.O.



VOYAGER IBM

Interplay

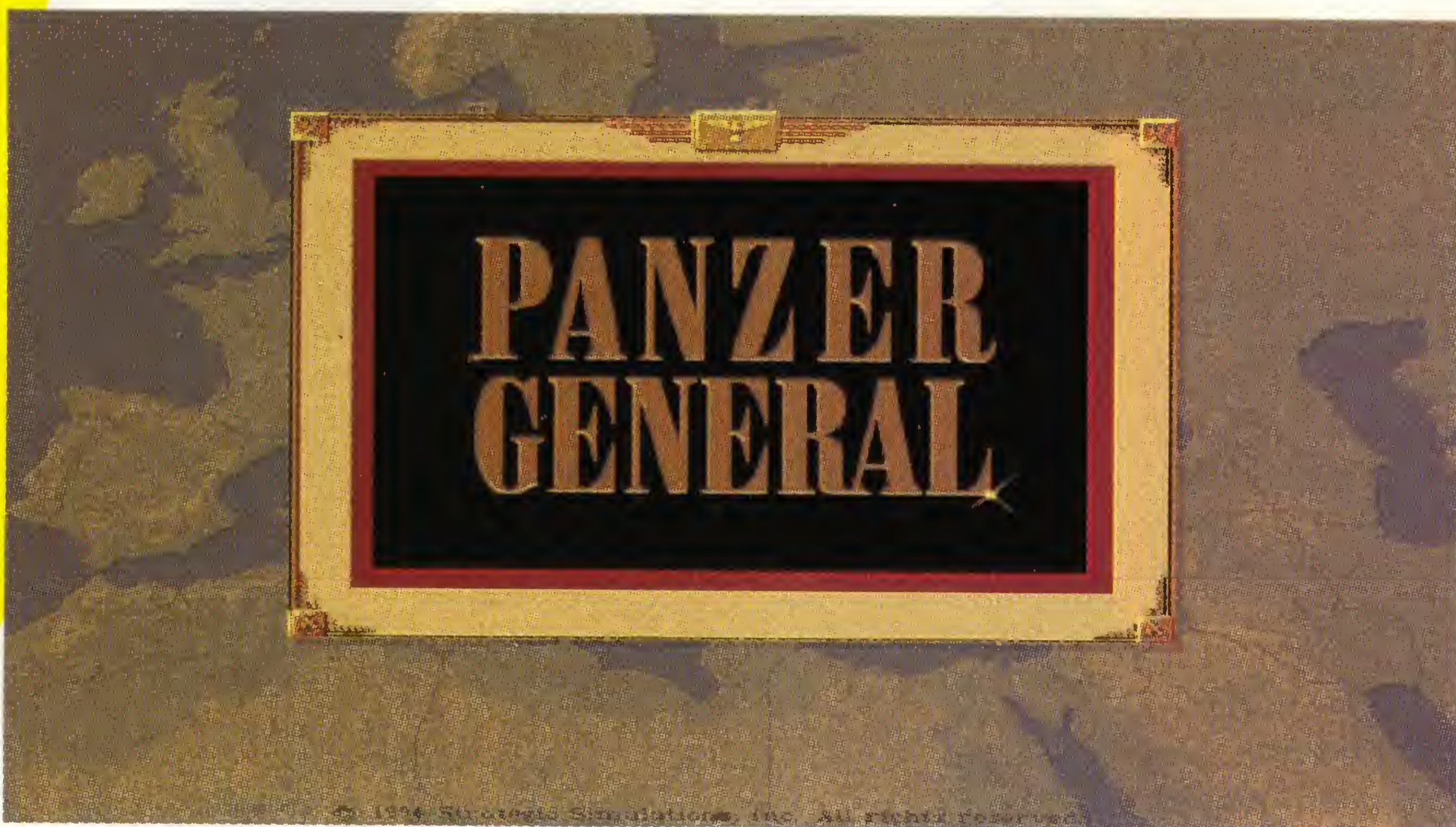
Coś dla podglądaczy. Jeśli cierpisz na syndrom dziurki od klucza (tzn. nie możesz przejść obok, nie zaglądając przez nią przy okazji) powinieneś czym prędzej sięgnąć po **Voyeur** firmy **Interplay**.

Nie rozwodząc się, cała gra od początku do końca to jedno wielkie podglądanie, przy pomocy kamery video zresztą. Cel tego zajęcia jest nawet całkiem zbożny. Zostałeś wynajęty przez policję, aby w ciągu weekendu dostarczyć dowodów obarczających Reeda Hawka, człowieka, który zamierza kandydować na prezydenta USA. W sobie tylko znanym celu spędził on do swojej posiadłości całą swoją rodzinę i... W ciągu weekendu, który masz do dyspozycji musisz zgadnąć, kogo zamierza on zabić, a materiał dowodowy, w postaci taśmy, przesłać oczywiście policji. Możesz również przesłać panu X zdjęcia dokumentujące, że jego żona woli raczej pana Y (ilość kombinacji jest w grze dość znaczna).

Pikanterii całej zabawie powinien dodać fakt, iż **Voyeur** to w praktyce film, do nakręcenia którego zaangażowano profesjonalnych aktorów. Z drugiej strony, jeśli ktoś ma ochotę na mocne sceny (które tak naprawdę nie są aż tak mocne) to niech lepiej pójdzie do wypożyczalni video. Taniej.

P.O.





Producent: SSI/Mindscape

Na rynku gier strategicznych panuje w chwili obecnej niemały tłok. Na palcach jednej ręki można jednak policzyć programy, które obejmowałyby okres II wojny światowej. W dodatku gry te poruszają zawsze tylko jeden epizod: np. obronę Tobruku, lądowanie w Normandii, operację Market-Garden. Ponadto tak się złożyło, iż większość tych tematów jest powtarzana już któryś raz z rzędu. Z tego powodu o coś naprawdę nowego jest niezwykle trudno. Do tego należy dodać, że sterowanie jest w większości gier strategicznych na tyle skomplikowane, iż natychmiast odstrasza ono wszystkich za wyjątkiem najbardziej zatwardziałych miłośników wojen.

W tym ponurym niemalże krajobrazie **Panzer General**, produkt połączonych sił SSI i Mindscape, jest jak płomyk nadziei. Nie dość, że jest niezwykle prosty w obsłudze, to na dodatek obejmuje prawie wszystkie europejskie (choć nie tylko) kampanie II wojny światowej. Jest przy tym tak skonstruowany, że każdy rozegrany scenariusz wnosi coś nowego do Twoich umiejętności dowodzenia. Nawet jeśli przegrasz bitwę, to czujesz się raczej zdeterminowany do jej powtórzenia, niż sfrustrowany własną porażką.

HISTORY LINE BIS?

Na pierwszy rzut oka **Panzer General** przypomina *History Line*, czemu w wielkiej mierze winne są charakterystyczne heksagonalne pola, na których toczy się gra, podobny, nieskomplikowany system wydawania komend oraz podział czasu gry na tury. *History Line* odniósł duży sukces, jednak należy pamiętać, iż nie był to program, który stawiał sobie "realizm" za

cel nadrzędny. **Panzer General** nie powtarza tego błędu. Przejmuje tylko najlepsze elementy od konkurenta, natomiast oś gry - kampanie - jest pomysłem jak najbardziej oryginalnym i nowatorskim.

SWASTYKA NA BIG-BENIE

W **Panzer General** masz do wyboru blisko 40 scenariuszy obejmujących różne, najważniejsze epizody II wojny światowej. Możesz w nich dowodzić zarówno wojskami Niemiec i Włoch, jak i siłami aliantów. Esencją gry są jednak wspomniane kampanie (w których niestety kierujesz już tylko armiami państw osi). Każda z nich składa się z szeregu pomniejszych scenariuszy-etapów. Na przykład kampania 1939 roku obejmuje atak na Polskę oraz inwazję na Norwegię i Francję. Ilość scenariuszy w danej kampanii zależy jednak nie tylko od jej rodzaju, ale może różnić się nawet w obrębie

jej samej. Uzależnione jest to wynikami, jakie osiągnąłeś w czasie ostatniego etapu. W ten sposób może Cię na przykład ominąć inwazja na Norwegię, jeśli atak na Polskę zajął Ci zbyt wiele czasu. Z drugiej strony niektóre scenariusze traktowane są jako forma nagrody. Wyjątkowo szybkie zajęcie Francji daje Ci możliwość zaatakowania Anglii i to jeszcze w 1940 roku (Hitler nosił się zresztą z takimi planami, ale na szczęście nie miał okazji wprowadzić ich w życie). Można więc powiedzieć, że program promuje wyjątkowo zdolnych generałów "wypłacając" im premie motywacyjne w postaci bitew, które nigdy nie miały miejsca w historii!

RANY, JAK JA MAM SIĘ ZMIEŚCIĆ W TYM CZASIE?!

Zanim zostaniesz nagrodzony takim scenariuszem, czeka Cię naprawdę trudna przeprawa z komputerem i... z zegarem. Jak już mówiłem, czas gry podzielony jest na tury. Pełnią one o tyle istotną rolę, iż na osiągnięcie postawionych przed Tobą celów (którymi zwykle są miasta), masz ich ograniczoną ilość. Co więcej, jeśli miałeś do dyspozycji powiedzmy 14 tur i zmieściłeś się dokładnie w tym czasie, to program uznaje to tylko za "mniejszy sukces" (minor success), a taki nie jest niestety wystarczający do zakwalifikowania się na extra misję. Aby ją zdobyć, musisz osiągnąć "większy sukces" (major success), co oznacza, iż powinieneś zmieścić się w 2/3 przysługującego Ci czasu. By tego dokonać, wymagana jest świetna znajomość własnych oddziałów oraz doprowadzenie do perfekcji współdziałania pomiędzy różnymi rodzajami wojsk.





Raczej nie łudź się, iż nauczysz się tego po rozegraniu kilku tylko etapów.

Ażeby ten wyścig z czasem uczynić jeszcze trudniejszym, w ciągu jednego scenariusza musisz osiągnąć z reguły aż kilkanaście celów. Często bywa tak, iż po spojrzeniu na mapę stwierdzisz z przerażeniem, iż poszczególne cele są od siebie nie tylko znacznie oddalone, ale leżą ponadto w różnych kierunkach. "Zwykłe" dotarcie do nich w przewidzianym czasie często wydaje się niemożliwe, a trzeba przecież pamiętać, iż są one broniące.

Naturalnie, nie ma rzeczy nie do przejścia. Istnieje nawet kilka sposobów, aby wygrać ten szaleńczy wyścig z czasem. Najbardziej oczywisty to współdziałanie. Żadna linia obrony nie wytrzyma bombardowania z powietrza, ostrzału artyleryjskiego i ataku specjalnych oddziałów szturmowych. Najpierw musisz jednak uzyskać widoczną przewagę w powietrzu, aby Twoje bombowce mogły bezkarnie siać spustoszenie, następnie wystarać się o te specjalne oddziały, co niestety sporo kosztuje i w końcu zgrać to wszystko ze sobą tak dokładnie, jak trybiki w szwajcarskim zegarku. Każda chwila zwłoki może oznaczać, iż nieprzyjaciel zdąży podesłać uzupełnienia i cały wysiłek pójdzie na marne.

WETERANI NA PIERWSZĄ LINIĘ

Rozgrywając całe kampanie, możesz skorzystać również z drugiej, podobnie skutecznej metody. Opiera się ona na zasadzie, iż każda jednostka biorąca udział w walce nabywa doświadczenia. Gdy dany oddział osiągnie pewien jego poziom, można tę jednostkę dodatkowo wzmocnić, przez



co jej siła wykraczać będzie znacznie poza przyjętą standardowo normę. Ważny jest również fakt, iż poziom doświadczenia przenoszony jest do kolejnych scenariuszy - części składowych danej kampanii - i w rezultacie cała Twoja armia może składać się z samych weteranów i być przez to znacznie silniejsza, niż by się to mogło wydawać, oceniając tylko jej liczebność.

NA SZCZĘŚCIE TO FIKCJA

Panzer General pomyślany został jako gra łatwa w obsłudze, ale trudna do przejścia. W istocie obsługi można nauczyć się w ciągu minuty, natomiast na poznanie wszystkich tajników kierowania armią może nie starczyć Ci i kilku kampanii. Autorzy wyszli ponadto z założenia, że aby zmienić historię, musisz być znacznie lepszy od niemieckich generałów, którzy w rzeczy samej byli przecież

świetnymi fachowcami (w większości przypadków). Możesz to zresztą sprawdzić sam i wykorzystać na przykład wymyśloną przez nich koncepcję wojny błyskawicznej. Przynosi ona wspaniałe rezultaty. Przeciwnik nawet jeśli jest silniejszy, ale skupia się głównie na obronie, ma małe szanse na sukces, gdyż pozostawia Ci pole do manewru (patrz alianci w 1940 roku). Oczywiście, aby słowa te sprawdziły się w grze, nie wolno Ci popełniać zbyt wiele błędów. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to całą wojnę możesz zakończyć nawet w ciągu 10 scenariuszy! Uchylę tutaj rąbka tajemnicy i powiem, iż ostatnia misja ma miejsce w Waszyngtonie, gdyż SSI przewidziało nawet hipotetyczną inwazję na Amerykę. Na szczęście jest to tylko fantazja, choć spotkałem się gdzieś z teorią, iż rzeczy, o których często się mówi, stają się później rzeczywistością. Jednak nawet w **Panzer General** osiągnięcie brzegów Ameryki jest prawie niemożliwe i Blitzkrieg również tu nie pomoże.

Piotr Orcholski





Producent: Blizzard Entertainment

Jak sięgam pamięcią, już w szkole mówiono mi, że kopiowanie cudzych pomysłów (patrz: przepisywanie zadań domowych od koleżanek) jest procederem niehumanitarnym i moralnie złym. Teoria teorią, a praktyka praktyką, toteż pomimo ostrzeżeń, człowiek często uciekał się do tych metod, gdyż ułatwiały one po prostu życie i pozwalały zaoszczędzić trochę czasu. Podobnie do sprawy podeszła firma **Blizzard Entertainment**. W przekonaniu, że dobry pomysł zawsze działa, stworzyła ona grę pt. **Warcraft**, opierając jej fabułę na bazie gry, która swego czasu (1991) odniosła całkiem spory sukces, a mianowicie na *Dune 2*.

Zacznijmy od rzeczy oczywistych. **Warcraft** to rozgrywaną się w czasie rzeczywistym strategią, mocno osadzona w realiach fantasy i oparta przy tym o zasadę rozbudowy armii i jej

zaplecza. Twój cel w grze to obrona pewnego królestwa przed najazdem lub jego podbój - w zależności od tego, czy grasz ludźmi, czy też orkami. Całość kampanii podzielona jest na szeregi misji o wzrastającym stopniu trudności oraz liczbie biorących w nich udział wojsk, dzięki czemu masz możliwość zdobycia doświadczenia przed trudniejszymi bitwami.

Poszczególne misje rozgrywają się w różnych warunkach. Czasami jest to puszcza, czasami bagna, a jeszcze kiedy indziej lochy lub opuszczona (po-zornie, oczywiście) kopalnia. Rodzaj scenografii ma jednak niewielki wpływ na końcowy rezultat. Kluczem do sukcesu jest (jak zwykle - chciałoby się rzec) stan konta oraz... ilość drewna. Pierwszy czynnik jest chyba oczywisty: im więcej masz kasy, tym więcej oddziałów jesteś w stanie wystawić i tym samym mniej podatny jesteś na

ataki nieprzyjaciela. Ucieszy Cię na pewno wiadomość, że ze znalezieniem tego cennego kruszcu nie ma praktycznie problemów. Wcześniej czy później Twoi zwiadowcy natkną się na jakąś kopalnię złota, a dobrze wiedzieć, że w okolicy zawsze jest ich więcej. Drugi czynnik to drewno. Służy ono przede wszystkim do konstrukcji nowych budynków: farm, stajni, kuźni, itd; ale nie tylko. Do produkcji niektórych rodzajów wojsk, np: łuczników, również potrzebna jest pewna jego ilość. Łuków w końcu nie robi się ze stali. Podobnie jak w przypadku złota, ze znalezieniem drewna nie powinieneś mieć problemów, gdyż lasów w **Warcraftcie** dostatek. Teraz powinno nasunąć Ci się pytanie: z czym jest problem? I czy w ogóle jest jakiś problem?

Ano jest, typowy zresztą dla gier strategicznych. Najpierw trzeba jednak coś wytłumaczyć. Zarówno do ścinania drzew, jak i wydobywania złota służą chłopci (peasant). Musisz takiemu pokazać, w jakim miejscu ma rąbać lub gdzie ma wydobywać złoto, a on będzie to robił, dopóki kruszec nie wyczerpie się albo w pobliżu nie będzie już niczego, co nadawałoby się do ścięcia. I tutaj zaczynają się kłopoty. Na początku masz do dyspozycji z reguły dwóch robotników (nazwijmy ich tak, gdyż "chłop" brzmi jakoś dziwnie) oraz pewien niewielki zapas złota i drewna. Musisz teraz szybko się zdecydować, czy pieniądze te inwestować w nowych robotników, dzięki czemu napływ funduszy i surowca będzie szybszy, czy też w armię, której na pewno szybko będziesz potrzebował. Musisz przy tym wziąć pod uwagę, że robotnicy potrzebują ochrony, gdyż nie umiają walczyć są łatwym łupem dla przeciwnika. Ponadto droga od kopalni lub lasu do Twojego miasta może być całkiem długa, co jeszcze zwiększa zagrożenie atakiem. Zgoda, możesz więc powiedzieć, że najpierw tworzysz silną obstawę. Początkowych funduszy wystarczy Ci wprowadzić na kilku żołnierzy, jednak należy pamiętać, iż oni również tracą siły i mogą zostać zabici, a na zaciąg nowych może Ci nie starczyć pieniędzy, jeśli dopływ gotówki jest zbyt wolny, gdyż nie dysponujesz wystarczającą liczbą robotników i... kółko się zamknęło. Cała zabawa polega więc na utrzymywaniu odpowiedniej równowagi pomiędzy wielkością armii i liczbą robot-





LUDZIE

CZARY KAPŁAŃSKIE:

- **HEALING** - leczenie ran, przydatne w walce, gdy któryś z Twoich żołnierzy nie czuje się najlepiej.
- **FAR SEEING** - umiejętność widzenia na dalekie odległości. Pokazujesz na mapie jakieś niezbadane jeszcze miejsce i po chwili mapa "odkrywa się".
- **INVISIBILITY** - żołnierz, na którego rzucisz ten czar, staje się niewidzialny, ale tylko na pewien czas. Czar przestaje działać również wtedy, gdy kogoś zaatakujesz.

ZAKLECIA MAGÓW:

- **SUMMON SCORPIONS** - przywołanie czterech pajaków, które będą wykonywać Twoje rozkazy. Są całkiem niezłymi zwiadowcami.
- **RAIN OF FIRE** - deszcz ognia. Wspaniale działa w mieście, gdyż mało co zostaje.
- **SUMMON WATER ELEMENTAL** - przywołanie żywiołu wody. Wspierały wojownik.

ORKI

CZARY KAPŁAŃSKIE:

- **RAISE DEAD** - wskreszenie zmarłych. Wskrzesza wszystkich zmarłych znajdujących się w zasięgu czaru i od tej pory walczą oni po Twojej stronie.
- **DARK VISION** - osłabienie przeciwnika.
- **UNHOLY ARMOR** - żołnierz, na którego rzucisz ten czar, opada częściowo z sił, ale przez pewien czas jest za to całkowicie odporny na ciosy.
- **CLOUD OF POISON** - chmura trującego gazu, która nie tylko zabija istoty żywe, ale niszczy również zabudowania.
- **SUMMON DAEMON** - przywołanie demona. Najlepszy wojownik w całej grze.

ników, jakich może ona ochraniać. Ten problem będziesz musiał już jednak rozwiązać samodzielnie przy każdej misji. Tak na marginesie, warto dodać jeszcze, iż Twoi robotnicy potrafią także budować. Poza pieniędzmi i drewnem, które musisz przeznaczyć na ten cel, konstrukcja każdego budynku oczywiście zabiera także pewną ilość czasu.

Jeśli przetrzymasz pierwszy krytyczny moment, a stan Twojego konta będzie wyrażony liczbą pięciocyfrową, możesz sobie pozwolić na akcje zaczepne. Na początku widzisz tylko najbliższą okolicę, toteż pierwszym Twoim zadaniem powinno być wysłanie zwiadowców, aby zbadali teren. Pozwoli Ci to odkryć kopalnie i lasy, jak również ustalić, gdzie znajduje się nieprzyjacielska placówka lub miasto. Ich zniszczenie jest z reguły warunkiem pomyślnego zakończenia misji. Najpierw jednak musisz rozbić wrogą armię, a tutaj nie ma gotowej recepty na sukces, gdyż wiele zależy od zwykłego szczęścia.

Siła Twojej armii leży nie tylko w jej liczbie, ale i w rodzaju wojsk, jakimi dysponujesz. Do wyboru masz ich w sumie 8, wliczając w to magiczne istoty, które mogą przywołać Twoi magowie. Piesi żołnierze to esencja

Twojej armii, ale tylko na początku. Kiedy dostaniesz "licencję" na szkolenie łuczników (lub oszczepników, jeśli grasz orkami), w zasadzie na tym mógłbyś poprzestać (choć z małym wyjątkiem), gdyż po ustawieniu podwójnego szeregu złożonego z samych łuczników możesz być pewien, iż nikt się przez niego nie przedrze - nawet demony wzywane przez orkowych magów. Tutaj okazuje się, iż sztuczna inteligencja programu nie stoi niestety na zbyt wysokim poziomie.

W szybkim czasie można się zorientować, jakimi ścieżkami wędrują wrogie oddziały, a chodzą z reguły zawsze tymi samymi, i ustawić tam wspomniany mur łuczników. Program nie szuka wówczas nowych dróg ataku i niejako próbuje przebić się za wszelką cenę. Całość zabawy sprowadza się wówczas obserwowania, jak trup nieprzyjaciela ściele się gęsto. Istnieje wprawdzie niebezpieczeństwo, iż orkowie sprowadzą katapultę, broń masowego rażenia o bardzo dużym zasięgu (którą tak nawiasem mówiąc, Ty również posiadasz), ma ona jednak tę wadę, iż nie może atakować celów znajdujących się zbyt blisko niej. Wystarczy więc dokonać wypadu oddziałem kawalerii i po kłopotach. Program również i tutaj udowadnia, iż nie jest zbyt przebiegły, gdyż praktycznie nie ochrania swoich katapult. Z pozostałych jednostek warto zwrócić również uwagę na kapłanów i magów, gdyż dysponują oni czarami (patrz tabela). Trzeba wprawdzie słono zapłacić za ich "wymyślenie", ale, wierz mi, opłaca się. Po deszczu meteorytów na przykład wrogie miasto to kupa gruzów.

Myślę, że po przeczytaniu tego krótkiego opisu, nikt nie ma już wątpliwości, co do zbieżności rozwiązań zastosowanych w **Warcrafcie** i **Dune 2**. Jeśli nie, to przytoczę jeszcze kilka: mała mapka przedstawiająca całość obszaru gry z zaznaczonymi jednostkami własnymi i wroga, opcja tworzenia lepszych jednostek w miarę konstrukcji odpowiednich budynków, czy w końcu menu gracza, które jest niemal identycznie z tym, które zastosowano w **Dune 2** - tyle, że umiesz-





KOSZARY:

Możesz tu szkolić swoich żołnierzy - piechotę, kawalerię, łuczników i katapulty.



STAJNIA:

Jest konieczna, jeśli chcesz mieć kawalerię. Możesz także wyhodować szybsze odmiany koni.



RATUSZ:

Możesz tu werbować robotników. Tutaj także gromadzone są zapasy złota i drewna.



FARMA:

Dostarcza wyżywienia Twojej Armii. Każda farma posiada maksymalny limit żywności, którą może wyprodukować.



KUŹNIA:

Możesz w niej popracować nad uzbrojeniem. Będziesz miał lepsze tarcze i miecze, ale to kosztuje.



ŚWIĄTYNIA:

Źródło Twoich kapłanów. Tutaj także możesz prowadzić badania nad nowymi czarami dla nich.



WIEŻA:

Zamieszkują w niej magowie. Tutaj również możesz eksperymentować z nowymi czarami.



DEMON:

Najgroźniejszy wróg walczący po stronie orków. Jest potwornie silny i odporny na ciosy. Strzeż się go.



ŻYWIOŁ WODY:

Twój najlepszy sprzymierzeniec, jeśli grasz ludźmi. Potrafi miotać wodnymi pociskami, przez co jest groźny również w walce na dystans.



TARTAK:

Zebrane drewno przerabia się tu na łuki. Jeśli chcesz, aby miały większy zasięg, musisz trochę zapłacić.

czono zostało po lewej, a nie po prawej stronie. Podobieństw tych jest zresztą znacznie więcej, ale nie sądzę, aby było warto przytaczać je wszystkie. Chciałbym tylko jeszcze powiedzieć, że nie jestem pewien, czy tak dokładne powtórzenie poprzednika bez nowych pomysłów, nie licząc szczegółów, jest drogą prowadzącą do sukcesu. Jakkolwiek zabawa z **Warcraftem** przypadła mi do gustu, to jednak z czystym sumieniem mogę stwierdzić, iż **Dune 2** nadal bardziej mnie pasjonuje. Być może powoduje to fakt, iż po pewnym czasie jedyną rzeczą, jaką mogą zaofiarować kolejne misje **Warcrafta**, jest tylko wzrastająca liczba przeciwników do zabicia. A to trochę zbyt mało.

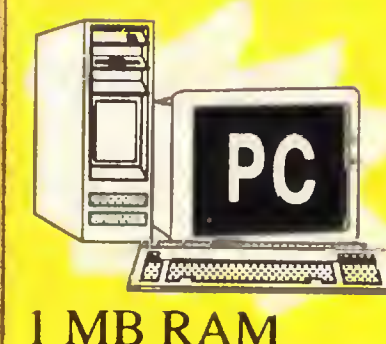
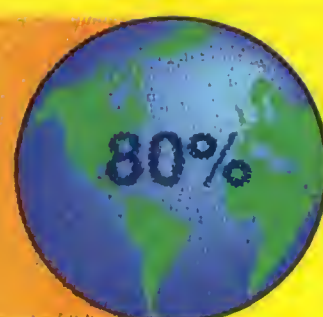
Na sam koniec małe pocieszenie. **Warcraft** umożliwia zabawę w sieci



lub przez modem, a zatem Twoim przeciwnikiem będzie w tym przypadku człowiek. Chociaż nie miałem jeszcze okazji spróbować tej opcji, to jednak wydaje mi się, iż tutaj dopiero będzie można zaznać prawdziwej przyjemności z obcowania z **Warcraftem**. Niestety, również nieco bardziej kosztownej.

Piotr Orcholski

STRATEGICZNA





Producent: Lucas Arts

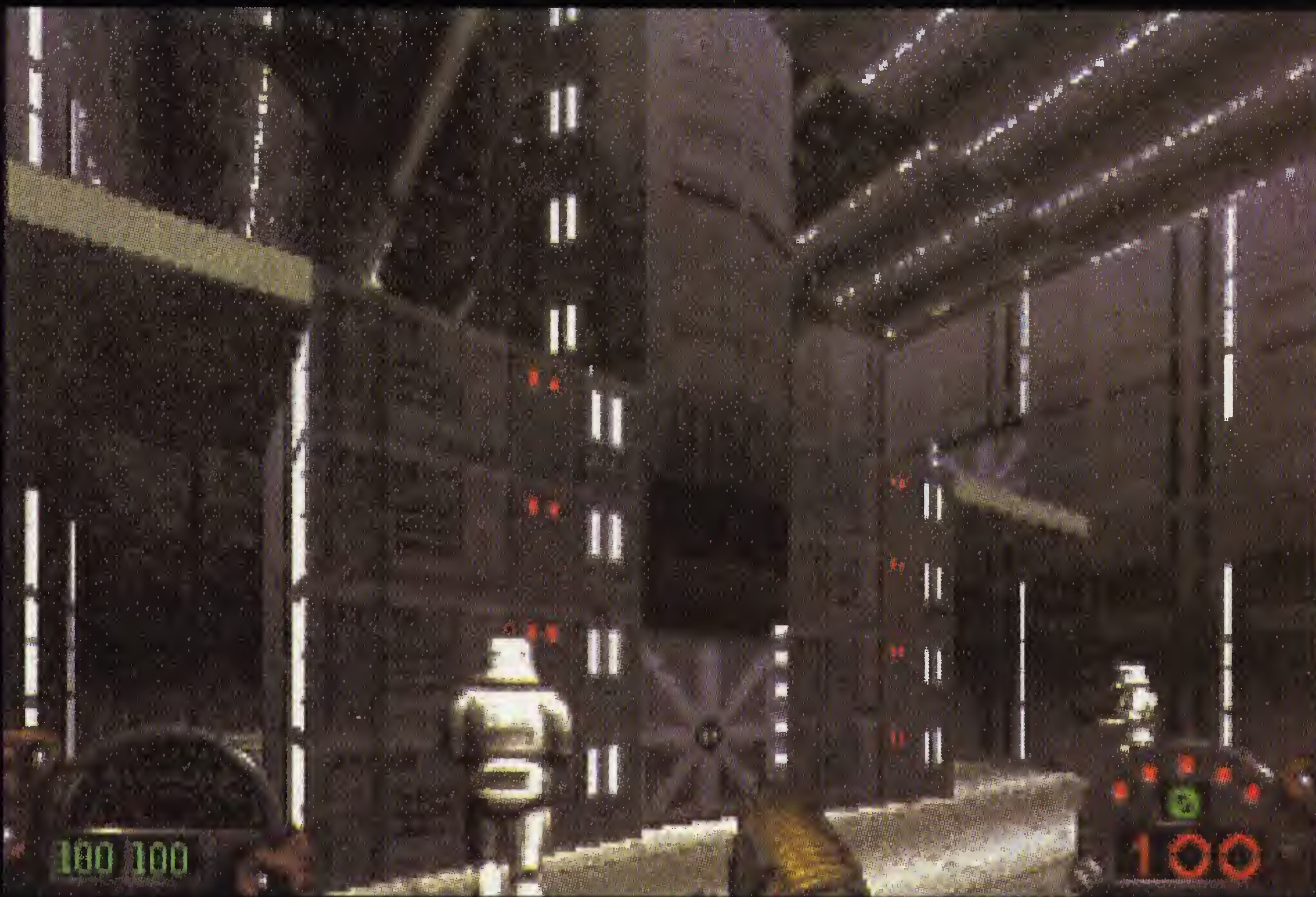
Miło mi oznajmić, że rok bieżący będzie obfitował w wielkie wydarzenia, wśród których poczesne miejsce zajmie z pewnością premiera najnowszego dzieła **Lucas Arts** pod nazwą **Dark Force**. Krótko wspomniałem już o tej grze w numerze 9/94 określając ją mianem "największego marzenia każdego gracza". Z pewnością jest to prawda, choć obecnie okazuje się, że zachowałem chyba zbyt daleko posuniętą rezerwę. **Dark Force** posiada bowiem wszelkie zadatki na to, aby okazać się hitem równie wielkim, jak **Doom**, a być może nawet i większym. Zaczniemy jednak od rzeczy podstawowych.

Dark Force to Doomo-podobna strzelanina (trudno, ale tego typu porównań już się chyba nie pozbedziemy) rozgrywająca się w scenerii żywcem ściągniętej z Gwiezdných Wojen. Wcielasz się w niej w postać najemnika-szpiega pracującego dla Sprzymierzonych. To, że każesz sobie płacić ze walkę ze Złem może tłumaczyć fakt, iż jesteś po prostu najemnikiem, ponieważ jednak Imperium zabiło kiedyś Twoich rodziców, czujesz także, że jakaś zemsta byłaby tutaj bardzo na miejscu i dlatego zaofiarowałeś swoje usługi. W kolejnych stawianych przed Tobą zadaniach będziesz mógł się więc wyżyć, zdobywając plany jakiś ważnych imperialnych instalacji, dokonując sabotażu fabryk, czy też w końcu strzelając do wszystkiego, co się rusza i choć trochę przypomina żołnierza Imperium.

Jak się szybko przekonasz, wszystkie te misje, choć trudne i niebezpieczne, będą miały jedynie drugorzędne znaczenie. Twoim prawdziwym celem będzie rozwikłanie tajemnicy związanej z budową przez Imperium nowej, śmiertelnej broni zwanej Dark Trooper. Tak przynajmniej twierdzą moi znajomi, rycerze Jedi.

Wielu graczom z pewnością bardzo spodoba się fakt, iż autorzy wpleli do programu kilka wątków, które znalazły się oryginalnie w filmie. Grę zaczynasz więc na przykład misją, której celem jest zdobycie planów Gwiezdnego Niszczyciela. Ponadto wiele pomieszczeń, które ujrzą

w **Dark Force** ma swoje odpowiedniki bądź to w filmie, bądź też w publikacjach książkowych i komiksowych związanych z cyklem Gwiezdných Wojen. Grając w **Dark**



Force niektórzy z nas z pewnością poczną się więc jak u siebie w domu. Albo nawet lepiej.

Oczywiście, to nie fabuła, lecz sposób, w jaki się w nią gra, przyciąga do **Dark Force**. Zaręczam, że po tym, jak ujrysz przed sobą dziesiątki białych żołnierzy Imperium, do których będziesz mógł strzelać do woli, biegając, skacząc i kryjąc się po niemal namacalnie trójwymiarowych pomieszczeniach i korytarzach, po tym więc wszystkim nawet oryginalne Gwiezdne Wojny mogą okazać się niegodne uwagi. Dodajmy do tego jeszcze dziewięć rodzajów broni, z których większość również wzięta jest z filmu, oraz równo dwudziestu różnych przeciwników ze słynnymi już Stormtrooperami na czele, a jestem pewien, że filmowe Gwiezdne Wojny zaczną Cię nudzić.

Jeśli chodzi o czysto techniczną stronę programu, to najwięcej pytań (szczególnie

ze strony innych firm software'owych) mogą oczywiście budzić procedury przesuwania ekranu, gdyż one to właśnie sprawiają, że gra "chodzi" tak płynnie. Okazuje się, że w **Dark Force** są one zupełnie odmienne od tych, które zastosowano w **Doomie**. Co więcej, **Doom** swoim pojawieniem sprawił, że chłopaki z **Lucas Arts** podnieśli sobie tylko poprzeczkę tego, co sami chcieli osiągnąć. O żadnym plagiacie ani kopiowaniu pomysłów nie może być tutaj mowy.

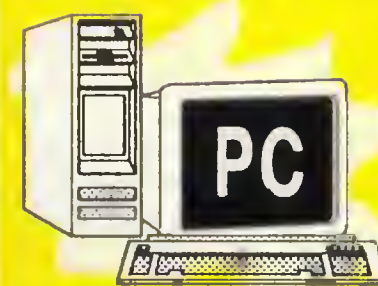
Na koniec dwie informacje: jedna dobra, druga zła. Najpierw zła. W **Dark Force** nie pogramy sobie niestety zespołowo. Autorzy nie przewidzieli bowiem opcji łączenia kilku komputerów w sieć tak, aby można było pobawić się wspólnie z kolegami. Cóż, wygląda na to, że tutaj **Doom** utrzyma jeszcze swoją pozycję. Widomość dobra jest natomiast nieporównywalnie lepsza. W ŚGK 9/94 podałem, że **Dark Force** ukaże się tylko w wersji na CD. Na szczęście, okazało się to nieprawdą. Gra dostępna będzie również w wersji dyskowej, a zatem znacznie większa ilość graczy spróbuje swoich sił w walce z Im-

perium. Mam nadzieję, że nikt nie popełnił samobójstwa z powodu tamtej niepełnej informacji. Jeśli tak, to go przepraszam. Ehm...

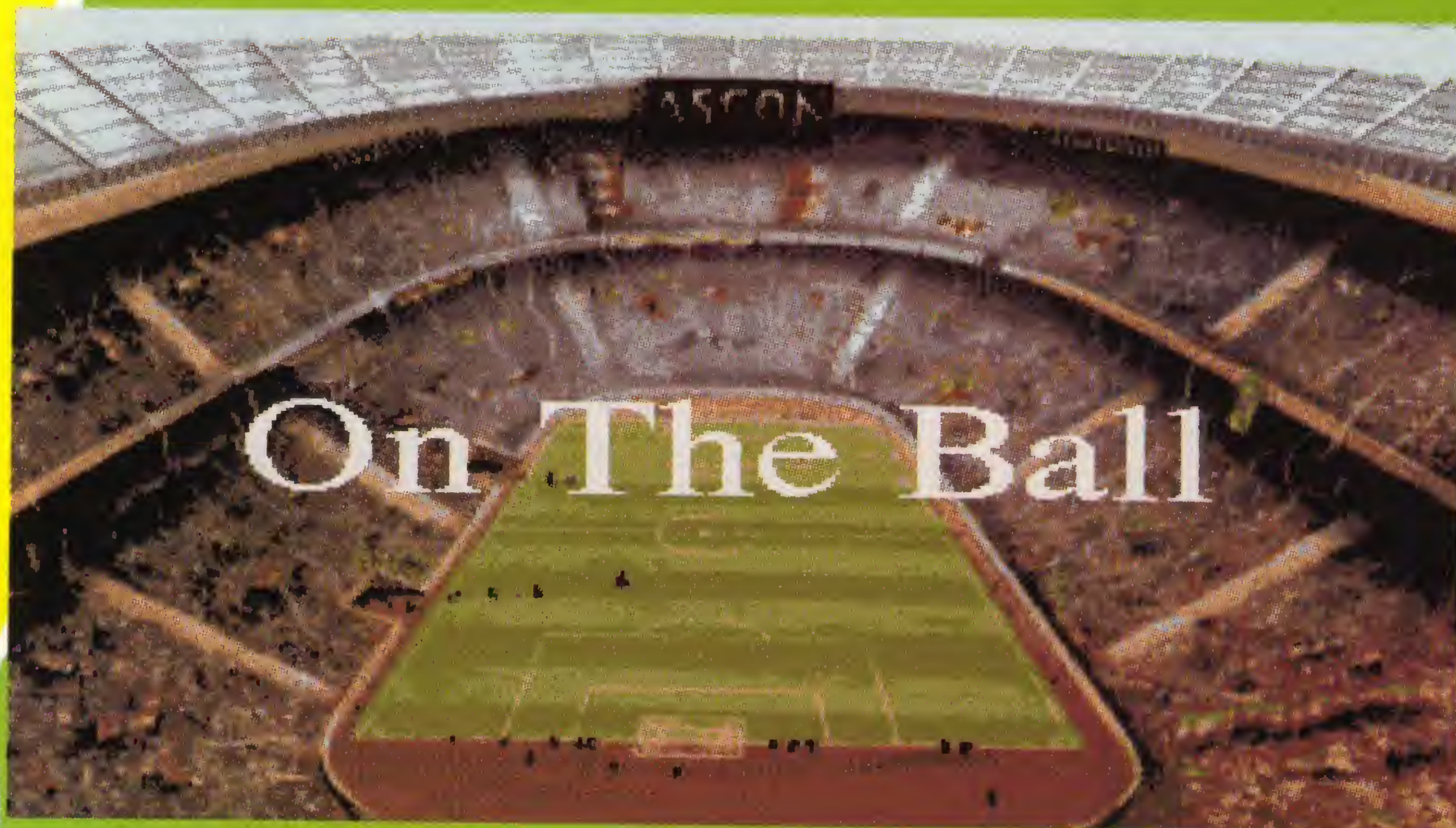
Milej estymacji imperialistów.

Piotr Orcholski

ZRĘCZNOŚCIOWA



386



Producent: Ascon Software

Nie tak dawno, bo w numerze 10/94, opisywałem pierwszą część gry *On The Ball*, która nosiła podtytuł: *World Cup Edition*. Już wtedy była zapowiadana jej druga część, edycja ligowa. Czekałem na nią z niecierpliwością, a gdy już dostałem, trochę się zdziwiłem. Spodziewałem się czegoś innego, może lepszego. Ale to było, na szczęście, tylko pierwsze wrażenie. W miarę zagłębiania się w tę grę moje zdanie ulegało zmianie. W końcu stwierdziłem: ta gra jest lepsza od swojej poprzedniczki.

Nie można właściwie porównywać obydwu części, ponieważ jedna traktuje o mistrzostwach świata, natomiast druga o lidze angielskiej. W *On The Ball League Edition* można wybrać dowolną drużynę z grających aktualnie w prawdziwej lidze. Nie mam pewności co do zawodników, ale niektóre nazwiska są mi znane. Niestety, nazwy drużyn grających w różnego rodzaju pucharach są błędnie podane.

Na przykład natknąłem się na GKS Warszawa, zamiast GKS Katowice. Takich "kiksów" jest więcej. Trudno powiedzieć, jaka jest przyczyna tych pomyłek, myślę jednak, że nie są to błędy wynikające z niewiedzy programistów, lecz powstałe przy końcowym złożeniu gry. Na szczęście, nie są one na tyle rażące, żeby nie można było grać. Grunt, że angielskie drużyny są w porządku.

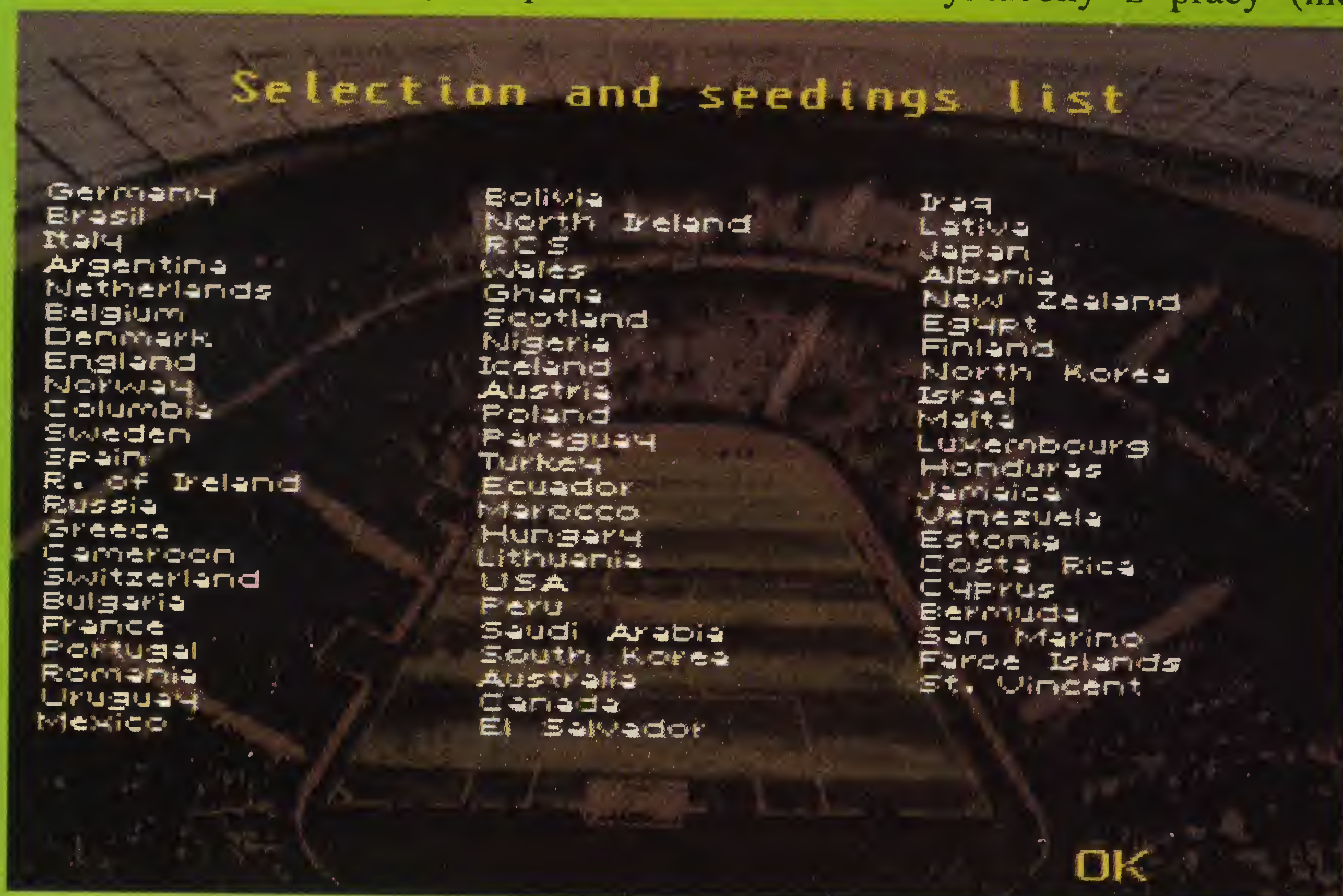
Całą zabawę rozpoczynasz od wyboru drużyny. Jeżeli zdecydujesz się na jakąś lepszą (typu Manchester United), to będziesz brał udział w pucharach europejskich. Osobiście proponowałbym zacząć od jakiegoś słabszego zespołu, żeby można było samemu zapracować na takie wyróżnienie. Jak wiesz, jeśli startujesz z pierwszego miejsca, musisz ukończyć sezon na pierwszym miejscu, bo inaczej fani, sponsorzy i właściciele klubu będą zawiedzeni. W najgorszym wypadku zostaniesz wyrzucony z pracy (nie

mart się jednak, bo inny, słabszy klub poprosi Cię o prowadzenie jego ekipy). Dlatego też lepiej zacząć od razu ze słabszą drużyną i poprowadzić ją do zwycięstwa. Jeśli nie zajmiesz pierwszego miejsca, nie załamuj rąk. Grunt, żebyś zakończył sezon na wyższej pozycji niż rozpoczynasz. Przecież nie od razu Rzym zbudowano.

Po wyborze odpowiedniej drużyny ukazuje się Twoim oczom kontrakt, jaki chce zawrzeć z Tobą sponsor. Możesz negocjować jego wysokość lub też całkowicie go odrzucić. Pamiętaj, że o podwyższenie kwoty możesz prosić tylko dwa, góra trzy razy, gdyż w przeciwnym przypadku sponsor definitywnie wycofa swoją ofertę. Na początku nie masz specjalnego wyboru, gdyż tylko jeden sponsor jest zainteresowany Twoją drużyną, ale już po kolejnych sezonach liczba sponsorów wzrośnie.

Po dokonaniu wyboru sponsora planujesz wstępny bilans na nowy sezon. Decydujesz więc ile mają kosztować bilety oraz ile pieniędzy przeznaczasz na dodatkowe premie, opiekę medyczną, ochronę stadionu. Poza tym możesz zdecydować się na rozbudowę stadionu (co naprawdę dużo kosztuje), przedłużyć kontrakty, sprzedać lub kupić nowych zawodników. Na początku gry nie dysponujesz zbyt dużą ilością gotówki, więc nie masz się co rzucać.

Po przebrnięciu przez ten finansowy koszmar możesz zasiąść wygodnie w swoim fotelu trenerskim i rozejrzeć się. Lubisz muzykę? Dlaczego by więc czegoś nie posłuchać? Zastanawiasz się, czy będzie muzyka, którą lubisz? Nie ma problemu, Twój gabinet jest wyposażony w radio, posiadające kilka stacji muzycznych - na pewno znajdziesz coś dla siebie. Rozpiska do Twojego następnego meczu znajduje się na widocznym miejscu. Oprócz nazwy zespołu przeciwnika podana jest jeszcze aktualnie zajmowana przez niego pozycja w lidze. Jeśli chesz zmodernizować swój stadion, to na jedź na niego kursorem (widzisz go przez okno). Pamiętaj, że budowa stadionu trwa, a część obiektu będzie musiała być zamknięta. Na początku nie ma sensu wydawać na to pieniądze, bo i tak trudno Ci będzie zapełnić stadion po brzegi. Więcej szczegółów możesz znaleźć w menu NEXT GAME oraz w STATISTIC i TABEL. Nie będę się wdawał w szczegóły. Powiem tylko, że możesz zobaczyć wszystkie możliwe statystyki, począwszy od zdobytych goli przez skład





zespołu, a skończywszy na osiągnięciach poszczególnych zawodników.

Jeśli już się nacieszysz wszystkimi bajerami znajdującymi się w Twoim gabinecie, możesz najechać kursorem na drzwi i przejść do ostatecznego wyboru, odprawy przed meczem. Na początek wybierasz taktykę dla swojej drużyny. Możesz także zmienić cenę biletów (jeżeli grasz mecz na własnym boisku), ustalić tygodniowy plan treningu i ewentualnie przeznaczyć dodatkową kwotę na premię za wygranie meczu.

Po dokonaniu wyboru przechodzisz do kolejnego, ostatniego już menu. Masz tutaj całą listę zawodników będących w Twojej drużynie. Tabela jest podzielona na bramkarzy, obrońców, zawodników środka (pomocników) oraz atakujących. Przy każdym z nich są liczby informujące

z poprzedniej części. Cały mecz wygląda niemal identycznie, choć dodano kilka nowych sytuacji. Poza tym, i to jest nowość, możesz ingerować w rozgrywkę - prawym przyciskiem myszki możesz dokonać zmiany zawodników oraz taktyki gry.

Co można powiedzieć o samym meczu? Jak już wspomniałem, sytuacji jest naprawdę dużo. Gdy się ich trochę naoglądasz, wydaje się, że już wiesz, kiedy będzie bramka, a kiedy nie. A tu niespodzianka. Bo raz bramkarz może obronić, a raz wpuścić gola - i nie ma tu żadnej zasady. Weźmy na przykład rzut karny. Strzał, bramka. Już zaczyna rozpierać Cię radość, gry tymczasem sędzia nie uznaje gola mówiąc, że piłkarz zbyt szybko oddał strzał. Powtórka karnego, która już nie jest tak szczęśliwa. Bramkarz broni. Takich sytuacji jest wiele. Zda-



możesz wyczytać wiele ciekawych rzeczy. Na przykład to, że Twój zawodnik spotkał się z ojcem i otrzymał 2 dodatkowe punkty; inny gracz strzelił gola, który został mianowana bramką miesiąca; zaproponowano Ci 3 miliony za Twojego bramkarza. Przy każdej informacji podane jest nazwisko konkretnego gracza. Długo by o tym pisać. Myślę, że każdy choć trochę znający język angielski będzie miał co czytać.

Jeżeli będzie Ci się dobrze wiodło, zainteresuje się Tobą telewizja. Za każdy przekaz telewizyjny otrzymasz pewną ilość pieniędzy. Po skończeniu meczu musisz odpowiedzieć na trzy pytania. Tutaj lepiej wykazać się znajomością języka, bowiem od tych odpowiedzi zależy Twoja sytuacja punktowa. Musisz wiedzieć, że tutaj także chodzi o punkty. Wystarczy najechać na puchar stojący na Twoim biurku, by przekonać się o aktualnej pozycji.

Grałem Liverpoolem przez kilka sezonów. Za każdym razem wygrywałem wszystkie ważniejsze mecze (oczywiście, często korzystałem z możliwości zapisu stanu gry). Zająłem wszędzie pierwsze miejsce, gdzie tylko było można. Po czterech sezonach natknąłem się na informację, że mogę być trenerem drużyny narodowej. Jednakże kiedy myślałem, że w piątym sezonie będę już prowadził drużynę narodową spotkało mnie zaskoczenie. Nadal zawiadywałem Liverpoolem. Może za kilka lat mi się uda. Życzę Ci podobnych sukcesów, głównie polecając tę grę wszystkim fanom managerów piłkarskich.

Arkadiusz Matczyński



o numerze rankingowym i zdolnościach danego zawodnika. Poza tym po prawej stronie znajduje się informacja o sile Twojego zespołu oraz drużyny przeciwnika. Informacje te podane są dla poszczególnych linii zespołu (bramkarz, obrońcy etc.). Na koniec musisz jeszcze wybrać zawodników, którzy mają wykonywać rzuty karne oraz rzuty wolne.

W ten oto sposób dobrnęliśmy do kluczowego momentu - meczu. Grafika nie różni się zasadniczo od tej



rzają się także całkiem śmieszne, gdy wściekły piłkarz skacze po grzbiecie bramkarza za to, że obronił jego strzał.

Przez cały czas trwania meczu dysponujesz informacjami o tym kto, gdzie i kiedy strzela, fauluje etc. Wiesz nawet, co dzieje się z sędzią głównym, a także liniowym. Często bramka może być uznana lub też nie właśnie po dyskusjach między sędziami. Rzut wolny z pola karnego możesz otrzymać za złapanie piłki przez bramkarza, po podaniu przez zawodnika z tej samej drużyny. Natomiast za różnego rodzaju przewinienia oczywiście otrzymuje się kartki. Oprócz zwykłych fauli, za udawanie, grę na czas, czy też komentowanie decyzji sędziego. Nawet Ty sam, jako trener, możesz dostać ostrzeżenie.

Po każdym meczu ukazuje się tabela ligi, a czasem także jakieś dotyczące Cię informacje. Tutaj znowu

STRATEGICZNA

95%

PC

386

500

1 MB RAM

też AGA



STAR CRUSADER

Copyright 1994, Take 2 Interactive Software
Distributed by Gametek, Inc.

Producent: Gametek

Ach, te kosmiczne wojny! Któż nie lubi gwiazdnych bojów z wrogami wszystkiego, co dobre i piękne? Jest to mój ulubiony typ gier i chyba nie tylko mój. Zdecydowaną zaletą takich dzieł jest niewątpliwie tematyka, do której programiści sięgają wcale nie tak często (nie mówię tu o strzelankach, lecz o symulatorach). Wielu graczy urzeka wspaniale opracowana atmosfera, bardzo realistyczna i sugestywna. Wspaniale, egzotyczne przygody, bohater-skie wyczyny i barwne życie w huku dział laserowych (?) to cechy, które decydują o popularności tego gatunku.

Pomimo iż obecnie na rynku mamy dość mało produktów traktujących o symulowanych wojnach w kosmosie, właściwie wszystkie prezentują przyzwoity poziom. Nic dziwnego, przecież stworzenie takiego dzieła wymaga zarówno perfekcyjnych umiejętności programistycznych, jak i kilku lat ciężkiej pracy. Jak widać, jest to jednak opłacalne. Spójrzmy bowiem na najśłynniejsze tytuły: *X-Wing*, *Tie Fighter* i oczywiście saga *Wing Commander*. Każdy z nich odznacza się drobiazgowym dopracowaniem, licznymi animacjami, i odpowiednio dobranym poziomem trudności. Oczywiście, iż wraz z rozwojem komputeryzacji, a także rynku gier, będzie powstawało takich programów coraz więcej, choć pewnie wtedy strona merytoryczna zostanie zastąpiona niesamowitymi efektami graficznymi i dźwiękowymi. Na razie jednak trzeba cieszyć się tym, co jest.

W obecnej sytuacji chyba trudno będzie nowym produktom w znaczący sposób za-

istnieć na rynku. Niełatwo stworzyć coś naprawdę oryginalnego, co chwyci za serce nietuzinkowym pomysłem i kunsztownym wykonaniem. Tymczasem, gdy zarówno *Lucas Arts*, jak i *Origin* zarzucają rynek dodatkowymi misjami do własnych produkcji i wypuszczają następne części cykli, pojawia się zupełnie nowa gra. Jest nią *Star Crusader* spółki **Gametek**. Przyjrzyjmy mu się bliżej.

Przyzwoite, zachęcające do rozgrywki wprowadzenie stało się już standardem i każdy porządny producent umieszcza coś ekstra na początek. Tak też jest i tutaj. Intro może nie należy do najdłuższych, za to wygląda całkiem efektownie. Połączenie płynnych animacji z samplami rozmów między pilotami sprawia pozytywne wrażenie. Z dema dowiadujesz się, gdzie będzie rozgrywana akcja i jaką pełnisz rolę.

Rzecz ma miejsce w odległej przyszłości, w pewnym zakątku wszechświata zwanym Szczeliną Ascalon (Ascalon Rift). W tej przestrzeni ścierają się interesy pięciu ras, co oczywiście jest doskonałym powodem do rozpoczęcia działań wojennych na wielką skalę. Zadaniem gracza jest reprezentowanie jednej z nich, a mianowicie szlachetnych ludzi zwanych Gorene. Wzięli oni na siebie szczytny obowiązek zaprowadzenia ładu i porządku w Ascalon Rift. Każda rasa odznacza się innym usposobieniem i technicznym zaawansowaniem. Na razie wystarczy sobie powiedzieć, że pozostałe żywe istoty to: Tancred, Mazuma, Zemun i Amien. Do spotkania z każdą z nich dojdzie w czasie gry nie raz.

Kariere pogromcy wrogich wojsk rozpoczynasz na pokładzie stacji bojowej AR-1, jednej z czterech baz Gorene. Twój bohater nazywa się Roman Alexandria i ze względu na wyjątkowe umiejętności zostaje przydzielony do elitarniej Złotej Eskadry, a składającej się z największych zabijaków całej floty.

Na początku należy wybrać poziom trudności (początkującym doradzam jeden z dwóch najłatwiejszych - po co później gryźć joystick?).

Po tej czynności stajesz w centrum bazy, skąd prowadzi droga do czterech drzwi: Tactical Map Room, Computer Room, Training i Mission Briefing Room.

Pierwsza możliwość nie wymaga chyba komentarza, to obraz pola bitwy z zaznaczonymi terytoriami i znanymi bazami. Warto czasem tu zajrzeć; w trakcie wykonywania misji zmienia się sytuacja.

Drugie drzwi prowadzą do centrum komputerowego. Choć masz tam sześć opcji, na początku program udostępnia tylko jedną, General Topics Database, dzięki której można otrzymać wyczerpujące informacje na niemal każdy temat dotyczący gry. Bardzo wzbogaca to klimat i wprowadza w tajniki wykreowanego tu świata. Dowiesz się tutaj, kto jest bogiem Amiens, czy jakie uzbrojenie preferują Mazuma.

Trzecia możliwość to zwykły, standardowy trening. Należy spędzić tu kilka godzin przed rozpoczęciem kampanii, wypróbując swój sprzęt i zaznajamiając się z wrogiem. Wystarczy wybrać maszynę, jaką chce się latać i dowolną liczbę (obcych lub własnych) obiektów. Cenną opcją jest ustawianie poziomu wyszkolenia pilotów przeciwnika. Można dzięki temu stopniować swoje zaawansowanie bitewne.

Kiedy już czujesz się na siłach, różnym krokiem udajesz się do ostatnich drzwi, które rozpoczynają kolejną przygodę.

Cała gra polega na lataniu myśliwcami i wykonywaniu zadań wyznaczonych przez przełożonych. Przed każdym startem czeka Cię wprowadzenie, gdzie dowódca przekazuje wiadomości na temat celów, wroga opozycji, siły atakującej itp. Briefing jest także doskonałym elementem gry, w którym można poznać lepiej innych pilotów, ich charakter i stosunek do Romana. Bezpośrednim dowódcą eskadry jest Blois Fulcher, nad nim stoi komandor Dithmar Ferrand, który z kolei podlega głównodowodzącemu całej floty Gorene, admirałowi Shylo. Taki układ spowoduje niemało nieporozumień i będzie przyczyną początkowych porażek Twoich współbraci. Jedno może doradzić: nie ufaj bezgranicznie swoim towarzyszom i licz w pełni tylko na siebie.

Po zapoznaniu się z założeniami taktycznymi dotyczącymi misji należy przejść do drugiego pomieszczenia, gdzie ukazywana jest mapa i ustawienie obu stron na początku starcia. Możesz zaczerpnąć tu informacji na temat każdego statku biorącego udział w nadchodzącej bitwie. Następnie droga wiedzie do Computer Room, który ma znaczenie w późniejszym etapie rozgrywki. Teraz można już startować.





Sekwencja wystrzeliwania myśliwca jest krótka, ale dość ładna. Za każdym razem zadanie rozpoczyna się wyjściem Twojej maszyny z hiperprzestrzeni. Później inicjatywa przechodzi w ręce gracza. Pierwszy rzut oka na scenerię może sprawić dość niekorzystne wrażenie na odbiorcy. Wszystkie maszyny zostały wykonane w grafice wektorowej i choć nałożono na nie tekstury i cieniowania Gourauda, wyglądają średnio, żeby nie powiedzieć słabo. Dodatkowo na ich niekorzyść działa niefortunnie dobrana paleta kolorów, która powoduje, iż pojazdy trudno odróżnić od tła. Natomiast jeżeli chodzi o wygląd wszechświata, to wydaje mi się, iż wszystko jest w porządku. Programiści drobiazgowo opracowali mgławice, galaktyki i planety. Może przydałoby się trochę powiększyć gwiazdy, bo kosmos wygląda nieco zbyt "czarno".

Sam charakter bitwy zależy od powierzonych zadań. Trzeba przyznać, że twórcy stanęli na wysokości zadania, układając różnorodne, interesujące misje. Występują zatem ataki na konwoje, bazy i eskadry myśliwców, operacje ochronne oraz szpiegowskie i inne. Wykonujesz je na jednym z trzech typów statków:

1) **Scorpion** - przypominający kształtem właśnie to stworzenie jest podstawowym myśliwcem przechwytyjącym. Charakteryzuje się sporą szybkością i zwrotnością. Jego uzbrojenie stanowią dwa działła laserowe i osiem torped. Pojazd ten został przeznaczony do zwalczania innych myśliwców.

2) **Liberator** - maszyna szturmowa. Jej ciężkie uzbrojenie (dwa lasery, dwa disruptery, dwadzieścia torped) pozwala atakować ciężkie i świetnie opancerzone cele, takie jak krążowniki czy stacje bojowe. Może także zwalczać myśliwce.

3) **Intruder** - statek zwiadowczy. Uzbrojony tylko w lasery, spełnia swoją rolę przenikając głęboko za wrogie linie, by zasięgnąć informacji na temat zamierzeń przeciwnika. Został wyposażony w kilka urządzeń niedostępnych na innych statkach, ale o tym za chwilę.



Wszystkie trzy statki reprezentujące Gorene (inne rasy posiadają analogiczne maszyny) zostały wyposażone w bogaty sprzęt elektroniczny ułatwiający przeżycie w ogniu walki. Znajdują się tu trzy wielofunkcyjne monitory. Wszystkie można przełączać między ośmioma funkcjami. Masz więc:

- a) radar, który działa podobnie, jak w innych grach tego typu (cel w jego centrum znajduje się dokładnie przed Tobą),
- b) kamerę pokazującą wybrany obiekt,
- c) celownik, który wskazuje położenie wybranego pojazdu względem Twojej maszyny. Widać na nim też odległość, poziom wyszkolenia prowadzącego go pilota i czasami jego imię i nazwisko (jeśli to ktoś ważny).

Kolejny ekran to graficzny obraz Twojego myśliwca z zaznaczonymi osłonami, a następnie to samo odnoszące się do aktywnego celu.

Następny jest ekran pokazujący sytuację od strony silników. Ostatnie dwie opcje to wykaz uszkodzeń własnych i ofiary. Jeśli wszystko jest sprawne, zobaczysz napisy "no internal damage" lub "no target damage". W każdej innej sytuacji komputer wy-

świetla komunikat o uszkodzeniach w jednym z trzech kolorów. Zielony to najłżejsze straty, żółty - średnie, a czerwony - najcięższe. Oczywiście, zanim dobierzesz się do ważnych części wroga, musisz przeniknąć jego tarczę, co może zabrać trochę czasu.

Naturalnie, nie jest to całe wyposażenie Twoich maszyn. Znajdziesz jeszcze kilka wskaźników, a wśród nich cztery pionowe słupki. Oznaczają one stan paliwa, obecną prędkość, pobieraną moc i poziom naładowania aktywnej broni. Oprócz tego umieszczono standardowy cyfrowy szybkościomierz. Masz ponadto dość zaawansowany komputer pokładowy, za pomocą którego możesz wykonać szereg czynności: przejrzeć raport o uszkodzeniach i zaopatrzeniu w moc (czasami nie starcza energii na obsługę całej aparatury), rzucić okiem na mapę taktyczną (wzorowaną na tej z *X-Winga*), skomunikować się z którymś ze statków, najczęściej własnym (bogaty wachlarz rozkazów), jeszcze raz sprawdzić założenia misji i zobaczyć kolejność napraw. Czasami bitwa przerywana jest komunikatami nadchodzącymi od wroga lub własnych skrzydłowych.

Omówiona powyżej elektronika dotyczy wszystkich Twoich statków, jednak trzeba jeszcze powiedzieć o dodatkowym wyposażeniu myśliwca szpiegowskiego *Intruder*. Brak bogatego uzbrojenia rekompensują trzy urządzenia bardzo przydatne w misjach wywiadowczych. Są to: skaner, wyrzutnia próbników i generator niewidzialności. Pierwsze dwa to typowe gadgety szpiegowskie. Czasami trzeba wybać dokładnie wrogą instalację bądź jej otoczenie. Skaner uaktywniasz w odległości 0,2 km od celu i do końca badania nie można oddalić się od niego powyżej 0,3 km, ponieważ urządzenie straci namiar i będzie trzeba zaczynać od początku. Na jednym z monitorów należy wyszukać dodatkową funkcję. Dopóki nie włączysz skanera, widnieje tam napis "not scanning". Po uruchomieniu urządzenia pojawiają się po kolei trzy rodzaje wyszukiwania: wizualny, podezerwony i elektromagnetyczny. Po ukończeniu działania we wszystkich try-





bach skaning jest zakończony. Bardzo podobnie ma się rzecz z próbnikiem, jednak możesz go wystrzelić z odległości 0,25 km. Na monitorze ustawionym na tę opcję widzisz wtedy szeregi cyfr systemu dwójkowego (jedynki i zera). W czasie działania próbnika Twój statek musi pozostać w pobliżu celu z wiadomych powodów. Ostatnie urządzenie to stealth generator. Utrudnia on wykrycie maszyny przez wrogie myśliwce, choć nie zapewnia 100% bezpieczeństwa. Zasilają go baterie, które niestety podlegają zużyciu (ale starczą na dość długo).

Latanie i walka są bardzo proste, wymagają jednak ciągłego korzystania z wyposażenia myśliwca. Jak zwykle, Twoje statki walczą przytłoczone przewagą liczebną wroga (średnio 1:3). Należy zatem sukcesywnie go zmniejszać, zwracając szczególną uwagę na pojazdy przechwytyjące, które najtrudniej zniszczyć ze względu na dużą manewrowość, zwłaszcza gdy za sterami siedzi as. Trafienie przeciwnika ułatwia komputer celowniczy. Jeśli oponent jest w zasięgu broni pokładowej, pojawia się czerwony celownik pokazujący, gdzie trzeba celować, by trafić. Na każdy typ myśliwca musisz zużyć inną ilość amunicji i nawet na najłatwiejszym poziomie zabiera to sporo czasu.

KLAWISZE

[W] - zmiana broni.
[R] - promień ściągający przeciwnika.
[C] - niewidzialność.
[Tab] - dopalanie.
[7], [8], [9] - zmiana funkcji ekranów.
[~], [1], [2], [3] - ciąg silników.
[-], [+] - moc silników (precyzyjniej).
[N] - komputer nawigacyjny.
[E] - zmiana rodzaju celu.
[J] - generator hipernapędu.
[Ctrl] + [S] - skaner.
[Ctrl] + [E] - katapultowanie się.
[S] - włączanie/wyłączanie osłon.
[Alt] + [P] - wystrzelenie próbnika.
[T] - zmiana celu.
[P] - pauza.
[Shift] + [A] - namierzanie własnych skrzydłowych.

Posiadane rodzaje broni charakteryzują się innymi cechami i znajdują zastosowanie w różnych sytuacjach. Laser jest podstawowym urządzeniem niszczącym i przydaje się zawsze, aczkolwiek przeciwko większym celom staje się bezużyteczny. Disruptor służy do obezwładniania obiektów, przed użyciem go na stacji bojowej należy ją najpierw "zmiękczyć" kilkunastoma torpedami (ok. 11). Obezwładnienie jest czasowe. Wreszcie torpeda to potężne narzędzie przeciwko dużym celom, dzięki nim *Liberator* może zniszczyć właściwie każdego wroga.

Oczywiście, przeciwnik nie śpi i nie raz daje się we znaki, atakując wszystkim, co ma na pokładzie. Kiedy robi się za gorąco, możesz skorzystać z katapulty, by zobaczyć kapsułę z własną osobą na pokładzie wirującą w przestrzeni i zdaną na dobry humor oponenta. Jeśli jednak zaryzykujesz walkę pomimo ciężkich uszkodzeń, bardzo prawdopodobne, iż ujrzysz swoją twarz eksplodującą pod wpływem różnicy ciśnień (najlepsza śmierć, jaką widziałem na komputerze). Warto tu wspomnieć o znacznej przewadze maszyn Gorene nad innymi rasami, mianowicie Twoje myśliwce posiadają systemy samonaprawiania, więc pomimo znacznego uszczerbku w pancerzu, nigdy nie stoisz na straconej pozycji. Po wykonaniu zadania (pokaże się napis "Mission complete. Return to base") należy wrócić do domu. Aby to uczynić, musisz uruchomić napęd hiperprzestrzenny. Trzeba jednak całkowicie zatrzymać pojazd, a *Intruder* musi dodatkowo wyłączyć niewidzial-



ność. Potem już tylko podsumowanie, liczba zestrzeleń itp.

Oprócz części symulacyjnej, gra ma także rozwiniętą stronę fabularną. Wydarzenia następują po sobie w logicznym ciągu, a dowiadujesz się o nich przy wprowadzeniach do misji i w czasie walki. Muszę przyznać, że intryga stworzona przez programistów jest zawikłana i z czasem wciąga coraz bardziej. Często występują przerywniki informujące o postępach kampanii. Szkoda tylko, że w większości są to statyczne obrazki, a animacje goszczą na ekranie raczej rzadko. Widać tu pewne podobieństwa do *Wing Commandera*, choć *Star Crusader* oczywiście go nie kopiuje. Moim zdaniem, z tej strony gra jest zrobiona perfekcyjnie i wciągnęła mnie na dłuższy czas.

Chociaż rozgrywkę zaczynasz jako zwykły (no, może nie całkiem) pilot, wkrótce czeka Cię awans (o ile wcześniej nie trafisz do kompanii karnej za niewykonanie rozkazów). Okoliczności tego zdarzenia zachowam w tajemnicy, by nie psuć nikomu zabawy. Dość, że ostatecznie Roman 'Aleksandria zostanie dowódcą całej eskadry. To rozszerza znacznie jego kompetencje.

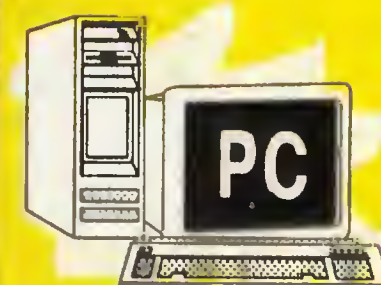
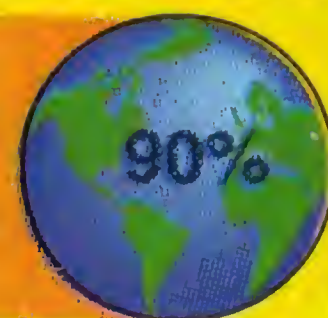
Czas na omówienie pozostałych opcji w Computer Room. Do wyznaczonej misji możesz tu wybrać sobie skrzydłowych i sprzęt, na jakim będą latać. Trzecia możliwość, Squadron Assemble, to przedstawienie ustalonej przez Ciebie grupy uderzeniowej. Ale najciekawsza jest czwarta opcja - z całego personelu pilotów możesz wybrać dowolną ich ilość do misji defensywnych lub ofensywnych. Ustawiasz także stopień trudności zadania. Po wykonaniu własnej misji oglądasz podsumowanie akcji wyznaczonych przez Ciebie ludzi. Ponieważ stan liczebny załogi rzadko bywa wzbogacany o nowych pilotów, nie należy bezmyślnie szafować ich życiem.

Czas na podsumowanie. Grafika, poza drobnymi niedociągnięciami, spełnia swoje zadanie - jest wyraźna i dopracowana. Muzyka przedstawia średni poziom i warto by nad nią popracować. Reszta to już sama przyjemność. Jeżeli programiści zdecydują się na kontynuację *Star Crusader*, to może nam wyrosnąć cykl na miarę *Wing Commandera*. Polecam ten program z czystym sercem, zwłaszcza fanatykom.

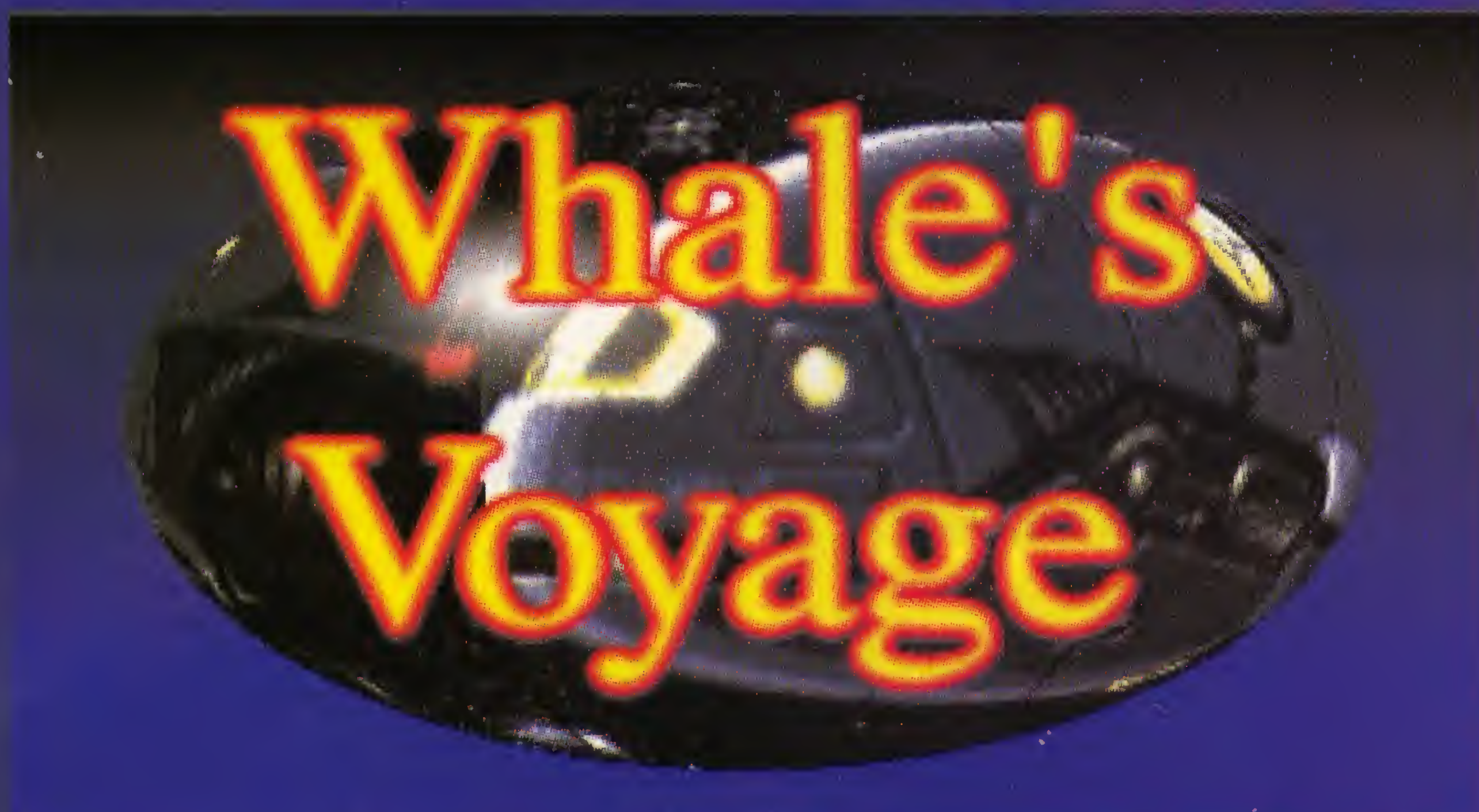
Nie trać więcej czasu i rozpoczynaj wojnę. Jak zwykle, liczy na Ciebie pół galaktyki!

Piotr Bilski "Alien"

SYMULACJA



386 DX
2 MB RAM



Producent: ECO

Przed Tobą podróż, do której byłeś przygotowywany przez całe życie. To wędrówka przez czas i przestrzeń, do innych światów. Twoje zdolności i wiedza to wszystko, na co możesz liczyć. Od chwili, kiedy zdecydowałeś się wkroczyć na tę drogę, nie ma już odwrotu. Czeką Cię wielka przygoda. Czeką Cię podróże "Wielorybem".

Z czym szaremu graczowi kojarzy się firma ECO? Jest to istotne pytanie, gdyż na przykład każdy zapytany o *MicroProse* czy *Origin* od razu sypnie garścią tytułów, a na zadającego pytanie popatrzy jak na wariata. Natomiast na dźwięk wymienionej przeze mnie nazwy większość odpowiedziałaby po prostu: z niczym. Mało komu znany jest bowiem fakt, iż firma ECO ponad rok temu wypuściła na rynek program **Whale's Voyage**. Program ten z pewnych względów nie odniósł wielkiego sukcesu i właściwie przeminął bez rozgłosu. Mimo wszystko postanowiłem go Tobie, Drogi Czytelniku, przybliżyć.

Cóż to zatem jest? Owo cudo jawi się w pierwszej chwili jako role-playing, jednak później model kwalifikacji nie wygląda na tak oczywisty. To fakt, że grę otwiera standardowa procedura tworzenia postaci, jednak i ona zawiera pewne odrębne cechy. Pozwolę sobie nadmienić, że **Whale's Voyage** rozgrywa się w dość dalekiej przyszłości, natomiast miejscem akcji jest fragment wszechświata, stąd niektóre dość nietypowe rozwiązania. Mianowicie, głównych bohaterów nie wybiera się bezpośrednio, a poprzez ich rodziców. Trzeba wyselekcjonować ojca i matkę, i na tej podstawie są określane wszystkie cechy dziecka. Rodzice należą do dwóch ras: ludzi i stworów, które najbardziej kojarzą mi się

z postaciami Kzinów rodem z powieści "Pierścień" Larrego Nivena. Oba gatunki można swobodnie ze sobą mieszać, uzyskując nieraz interesujące rezultaty. Następnym krokiem jest oddziaływanie genetyczne na rozwój potomka, czyli modyfikowanie jego współczynników. Ostatnią rzeczą, a zarazem mającą największy i decydujący wpływ na zawód, jest wybór szkoły podstawowej i średniej. Obydwie kategorie zawierają po sześciu przedstawicieli. Efektem tych manipulacji staje się ostateczna funkcja pełniona przez postać. Nazwy profesji brzmią naukowo, ale pełnią taką samą rolę, co w innych grach RPG - tak więc soldier, biochemist i psionician odnajdują swoje analogie w dobrze znanych: fighter, cleric i mage.

Właściwa rozgrywka także wyróżnia się zarówno atmosferą, jak i sposobem wykonania. Przede wszystkim trzeba sobie wyjaśnić, czym jest tytułowy "Wieloryb". To statek kosmiczny, którego główni bohaterowie

używają do podróży między ciałami niebieskimi. Bez niego oczywiście ukończenie gry nie byłoby możliwe. Ponieważ jednak na początku podróży ten znajduje się na orbicie i to w dodatku bez paliwa, a Twoja załoga nie ma pieniędzy, by je kupić, zmuszony jesteś udać się na powierzchnię planety (use glider to beam down). W tym miejscu rozpoczyna się to, co charakterystyczne dla gier spod znaku Magii i Miecza. Mam tu na myśli penetrację przygotowanego świata.

Ponieważ panele sterujące tą częścią gry są zupełnie nietypowe i niespotykane w tego typu programach, sądzę, że warto poświęcić im nieco miejsca. Twórcy nie wpadli na pomysł umieszczenia możliwości sterowania myszą, dlatego wszystkie rozkazy trzeba wydawać z klawiatury. O dziwo - posiadacze joysticków będą mogli z nich korzystać. Naciśnięcie ENTERA i kursora "dół" powoduje przejście do ekranu kontroli postaci. Pierwsza od lewej to ikona postaci w windzie (uaktywnienie jej umożliwia powrót na orbitę, o ile jest się na otwartej przestrzeni; poniżej w trakcie gry pojawiają się inne przyciski). Następnie masz szereg ikon dotyczących Twoich bohaterów - jest tu obecnie pełniona funkcja, którą w każdej chwili można zmienić, ikoną imienia odpowiedzialną za komunikację z otoczeniem, panel uaktywniania właściwości danej postaci i charakterystyka zdolności fizycznych. Bez używania tych opcji drużyna nie posunie się zbyt daleko, szkoda więc, że programiści tak niefortunnie zdefiniowali klawisze. Całości dopełnia oczywiście obraz widziany oczami członków drużyny, mapa oraz kieszenie na dodatkowe przedmioty ułatwiające orientację w terenie. W ogóle,





pomimo iż gra nie jest super-nowością, zawarto w niej liczne rozwiązania, które sprawdziły się w późniejszych produkcjach. Mapa naturalnie rysuje się w trakcie podróży, a pozycja bohaterów zaznaczana jest za pomocą pomarańczowej kropki. Po zakupieniu kompasu dodatkowo na kropce pojawia się czerwony punkt wskazujący, w którą stronę grupa jest zwrócona. Mapy nie można co prawda powiększyć, ale zwykle badany obszar nie jest ogromny, dlatego da się go objąć wyobraźnią i swobodnie się poruszać.

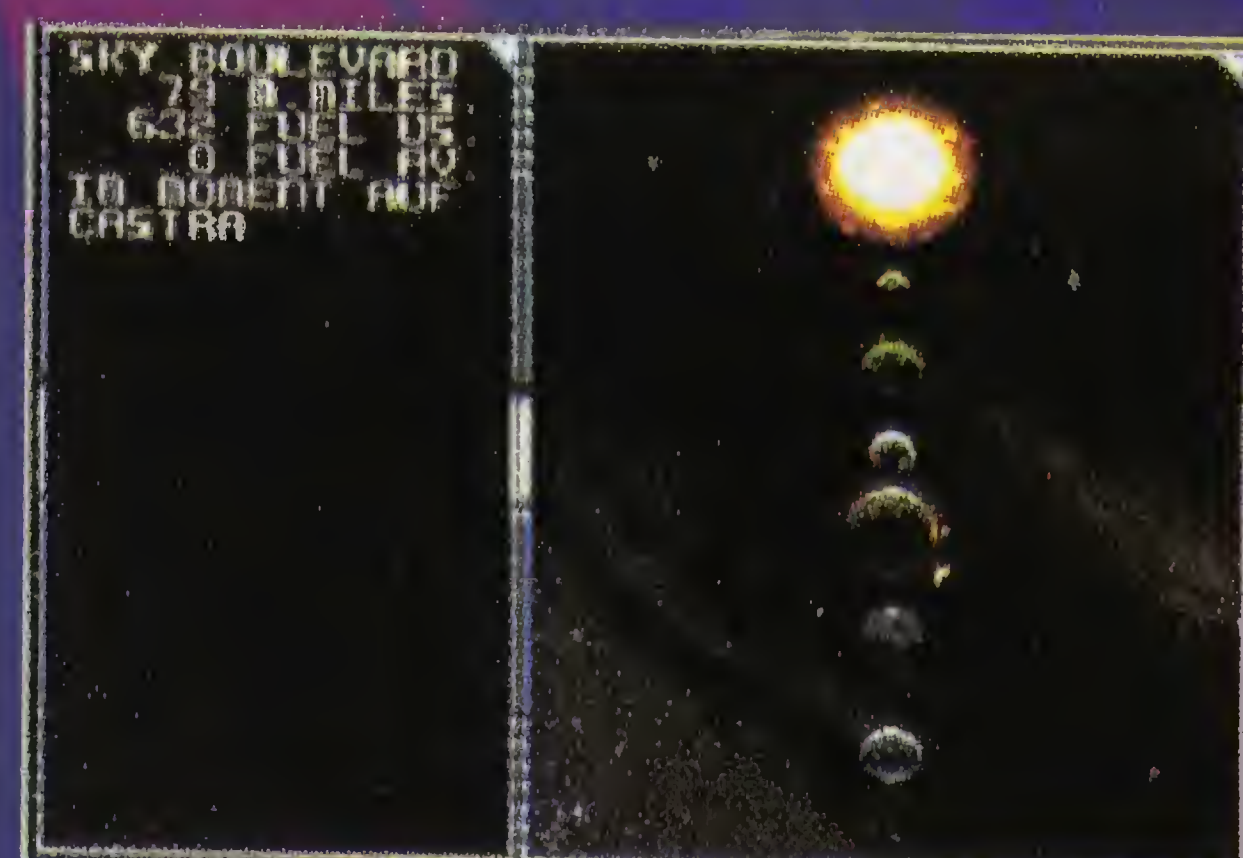
W **Whale's Voyage** niezwykle istotnym elementem rozgrywki jest kontakt z otaczającym światem. Właściwie cały czas chodzisz po ulicach miast, mijając ich mieszkańców. Jedni są całkowicie obojętni na próby nawiązania rozmowy, inni jawnie okazują swą wrogość. Są i tacy, którzy za wyświadczoną przysługę chętnie udzielą pomocy. Spotykasz również handlarzy sprzedających za drobną opłatą wartościowe towary. Niestety, na

ogół ich żądania cenowe znacznie przerastają stan Twojej sakiewki, zatem należy rzeczoną kasę zdobyć. Mam tu na myśli walkę, lecz o tym później. Aby nawiązać kontakt z osobą, należy najpierw ją wybrać. Służy do tego ikona imienia. Po jej uaktywnieniu należy nacisnąć przycisk "select person". Obok pojawi się następne pole "hello". W ten sposób rozpoczyna się konwersacja. Cenną innowacją jest fakt, iż każdy człowiek posiada imię i nazwisko, a także odrębne cechy. Napotkanym postaciom można dawać przedmioty, a niektórych nawet zabierać ze sobą.

Jak to zwykle bywa w programach RPG, tak i tu wszechobecna jest walka. Atakować należy oczywiście tylko czarne charaktery, gdyż bez pomocy ich ofiar daleko nie zajdziemy. Aby dokonać napadu na złoczyńców, trzeba ich wybrać tak, jak do rozmowy, a następnie użyć ikony po prawej stronie imienia. Teraz trzeba tylko naciskać ten przycisk aż do uka-

śmierci. Jeśli wygrasz, trzeba podłączyć nieco członków swej drużyny, o ile ich siły życiowe zostały nadwerżone (zielone paski). W tym celu któryś z członków musi: po pierwsze, posiadać mentalną energię (niebieski pasek), a po drugie, być lekarzem. Bez doktora przeżycie całej grupy jest bardzo utrudnione. Można wtedy co prawda leczyć się, ale wymagana jest do tego obecność urządzenia medycznego. Spotyka się je w pewnych miejscach i można się tam uzdrawiać do woli, jednak to kosztuje. Do korzystania z automatycznego lekarza służy pojawiający się przycisk pod ikoną człowieka w windzie.

Walkę można prowadzić na dwa sposoby. Pierwszy to konwencjonalny bój za pomocą granatów, rąk, broni krótkiej i długiej, takiej jak maczety, noże czy karabiny. Drugim jest bitwa psychiczna, czyli wytwarzanie różnego rodzaju czarów mających osłabić wroga. Zaklęcia nabywa się wraz z doświadczeniem w trakcie wędrówki. Chciałbym jeszcze zamieścić własne odczucia na temat animacji samej



potyczki. Moim skromnym zdaniem, nie została ona dopracowana. Atakujący wróg wygląda czasem komicznie, zwłaszcza walcząc pięściami. Ponadto nie najlepsza grafika dodatkowo obniża walory bitwy.

Zapomniałem nadmienić o ostatnim rodzaju walki. Jest to bitwa kosmiczna z udziałem "Wieloryba" i reprezentantów sił zła. Używana jest wtedy broń pokładowa statku i wymiana ognia ciągnie się aż do wyeliminowania jednej ze stron. Swoje szanse w takiej bitwie można podnieść, kupując dodatkowe działa lub pancerz.

Cała gra rozgrywa się na planetach, z których każda posiada własną scenerię. Masz zatem planety przemysłowe, przedstawione jako kompleksy miejskie, planety rolnicze, pełne drzew i sadzonek, czy wreszcie górnicze, a nawet asteroid. Autorzy włożyli sporo pracy w wygenerowanie wszystkich tych obrazów, jednak daje się tu zauważyć schematy





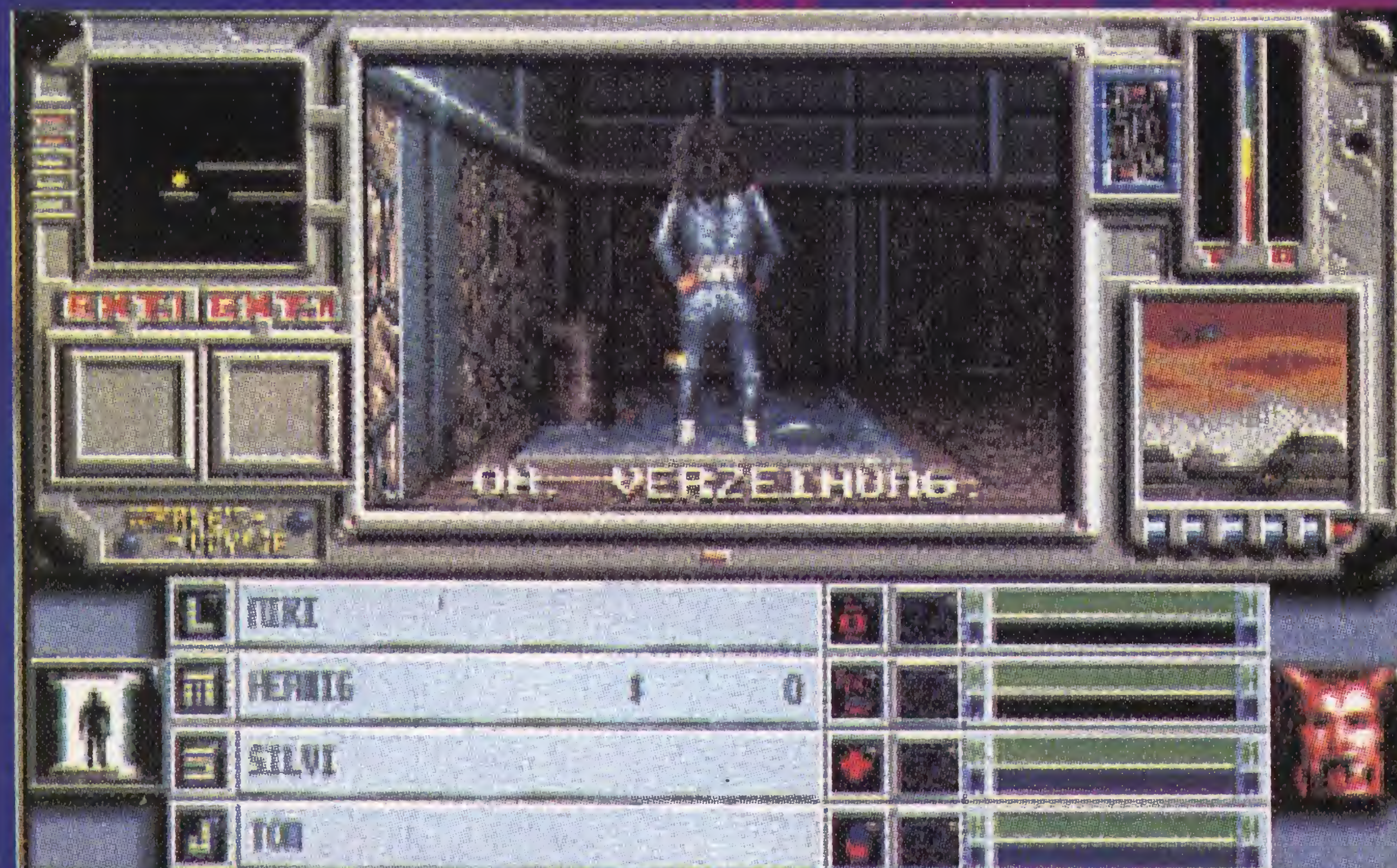
czność. Wciąż masz do czynienia z tymi samymi ścianami, tylko inaczej "pomalowanymi". Także postacie wydają się być wykonane dość prosto.

Najmocniejszą stroną gry jest niewątpliwie pomysł. Nigdy jeszcze nie spotkałem się z taką realizacją w grach role-playing. Mamy co prawda przypadki zaprzęgnięcia techniki przyszłości do programów tego typu (np. *Might & Magic*), jednak nigdy na tak ogromną skalę. Myślę, że nadejście w najbliższym czasie drugiej części będzie dobrym posunięciem.

Whale's Voyage jest nowym wymiarem fantastycznej przygody. Stąd też innowacje w postaci operacji na orbicie. Można handlować towarami, wyposażać swój statek, a także skontaktować się telefonicznie z pozyskanymi przyjaciółmi. W czasie pobytu na powierzchni jakiejś planety niektórzy mieszkańcy, wdzięczni za uratowanie życia lub oddanie jakiegoś przedmiotu, podają swój numer telefoniczny i będąc na orbicie można się

z nimi skontaktować. Te właśnie czynności utrudniają jednoznaczną kwalifikację gry jako RPG. Staje się ona bowiem po części także handlowa, a po części strategiczna. Tutaj też można za pomocą klawisza ESC wykonać podstawowe operacje dyskowe, jak load, save itp.

Z największą przyjemnością stwierdzam, że program posiada wyjątkową muzykę, świetnie dopracowaną i nastrojową. Nie spodziewałem się czegoś takiego po tej niezbyt nowej produkcji i zostałem mile zaskoczony. Utworów jest wiele, są sugestywne i naprawdę uzupełniają fabułę. Programiści umieścili nawet swoje melodie w osobnym pliku o nazwie "wjukebox", gdzie można ich do woli słuchać. Aż dziw, że Sound Blaster tyle potrafi. Niestety, posiadacze jedynie "bzyczków" nie usłyszą na swych maszynach nic. A wielka szkoda, bo jak zdołałem się przekonać, gra wiele traci bez dźwięku (dla amigowców wrażenia muzyczne nie stanowią problemu).



Terz chciałbym powiedzieć kilka słów na temat wymagań sprzętowych dotyczących wersji pecetowej, a są one przedziwne. Program wymaga procesora 386, DOS-a co najmniej 3.3, 7 MB na twardym dysku, 500 kB pamięci konwencjonalnej i... 1,5 MB EMS, co oznacza ni mniej, ni więcej, że gra nie ruszy, mając do dyspozycji mniej niż 3 MB RAM. Myślę, że można było tę kwestię rozwiązać inaczej.

Czas na podsumowanie. Nie powiem, iż jest to wielki, wspaniały przebój, lecz gra na pewno nie zasługuje na zapomnienie. Świadczy o tym pomysł, muzyka i przede wszystkim klimat. Uważam zatem, iż *Whale's Voyage* jest dobry. Nie - bardzo dobry, nie - dostateczny, tylko - dobry. Potraktowanie w inny sposób tak starego gatunku, jakim jest RPG, także działa na korzyść programu. Namawiam więc do sięgnięcia po tę grę wszystkich ciekawskich, życząc przeżycia wielu ciekawych przygód na pokładzie "Wieloryba".

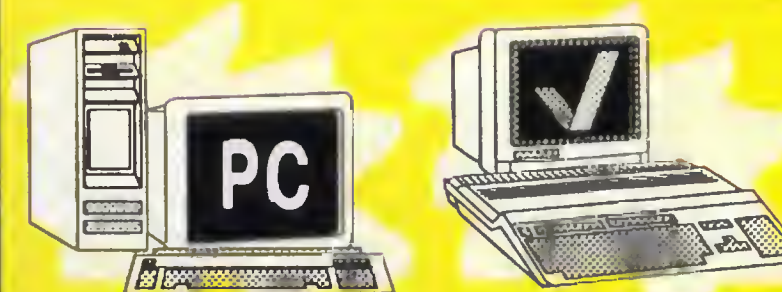
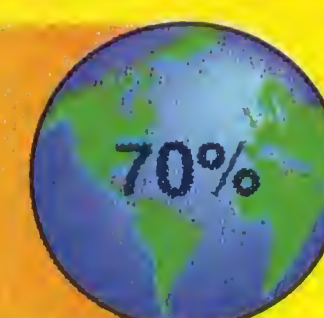
Na koniec, żeby nie było, że zachęcam do gry, a nie podaję, jak grać, oto kilka podpowiedzi dotyczących pierwszej planety:

W czasie wędrówki po mieście znajdziesz mężczyznę bitego przez dwóch osiłków. Po ich likwidacji ofiara odwdzięczy się, dając 1500 kredytów. Warto za nie kupić kompas. Następnie w południowo-zachodniej dzielnicy znajdziesz siedzącą przy ścianie dziewczynkę. Należy ją oddać handlarzowi o nazwisku Walter Wimm. Ten, wdzięczny, obdarzy Cię kilkoma egzemplarzami broni. Wreszcie na koniec, ratując George'a Milla, otrzymasz jego numer telefonu.

Piotr Bilski
"Alien"

PS. Podziękowania dla George'a, bez którego powyższy opis nie mógłby powstać.

ROLE-PLAYING



386
3 MB RAM

1 MB RAM



DARK HALF

Producent: Capstone

Stephen Kinga nie muszę chyba przedstawiać. Znają go wszyscy miłośnicy literatury grozy, chociaż nie tylko. Zupełnie przypadkiem pan ten jest najslawniejszym pisarzem horrorów. Jego dzieła niemal zawsze są wyjątkowo dopracowane, nie tylko jeśli chodzi o nastrój, ale i rys psychologiczny bohaterów. Sądzę, że każdy, kto umie czytać (to podobno elita graczy komputerowych), musi przeczytać choć jedną książkę tego mistrza horroru. Wybór jest bardzo duży, że rzucę kilka przykładów: "Miasteczko Salem", "Christine", "Misery", "Lśnienie". Wiele z powieści Kinga doczekało się ekranizacji, które oczywiście nie dorównują pierwowzorom, jednak stanowią pewne uzupełnienie książek. Stało się tak ze wszystkimi wymienionymi przeze mnie tytułami; ostatni z doskonałą kreacją Jacka Nicholsona.

Popularność tego twórcy jest ogromna także i w Polsce. Od ponad czterech lat mamy możliwość cieszyć się jego produktami na bieżąco, a to za sprawą wydawnictwa Amber, które uraczyło polskich czytelników chyba całym dorobkiem literackim pisarza. Muszę je pochwalić za drobiazgowość i naturalne opracowanie przekładów. Dzięki temu powieści Kinga w naszym języku czyta się szybko i płynnie.

Chciałem dzisiaj mówić o jednej z książek wielkiego Stephena, o powieści dość niezwykle nie tylko ze względu na treść. Przedtem jednak trzeba co nieco powiedzieć o stylu pisarskim tegoż autora. Każdy jego utwór - a nie są to jedynie horrory - wyróżnia się przede wszystkim bogactwem przedstawionego świata. Jest on nie tylko kompletny, ale i prawdziwy. Zamieszkują go realni ludzie z krwi i kości, nękanymi zwyczajnymi, codziennymi problemami. Jeśli ktoś szuka w literaturze wielkich jak czołg herosów z zawsze błyszczącymi zębami i nienaganną fryzurą, jednym ruchem ręki strącających przeciwników w otchłań nicości, to się srogo zawiedzie. Tu nie zawsze białe jest białe, a czarne - czarne. Każdy ma swoje wady i zalety, które dają o sobie znać w starciu z życiem. Bohaterowie nierzadko zostają zmuszeni do

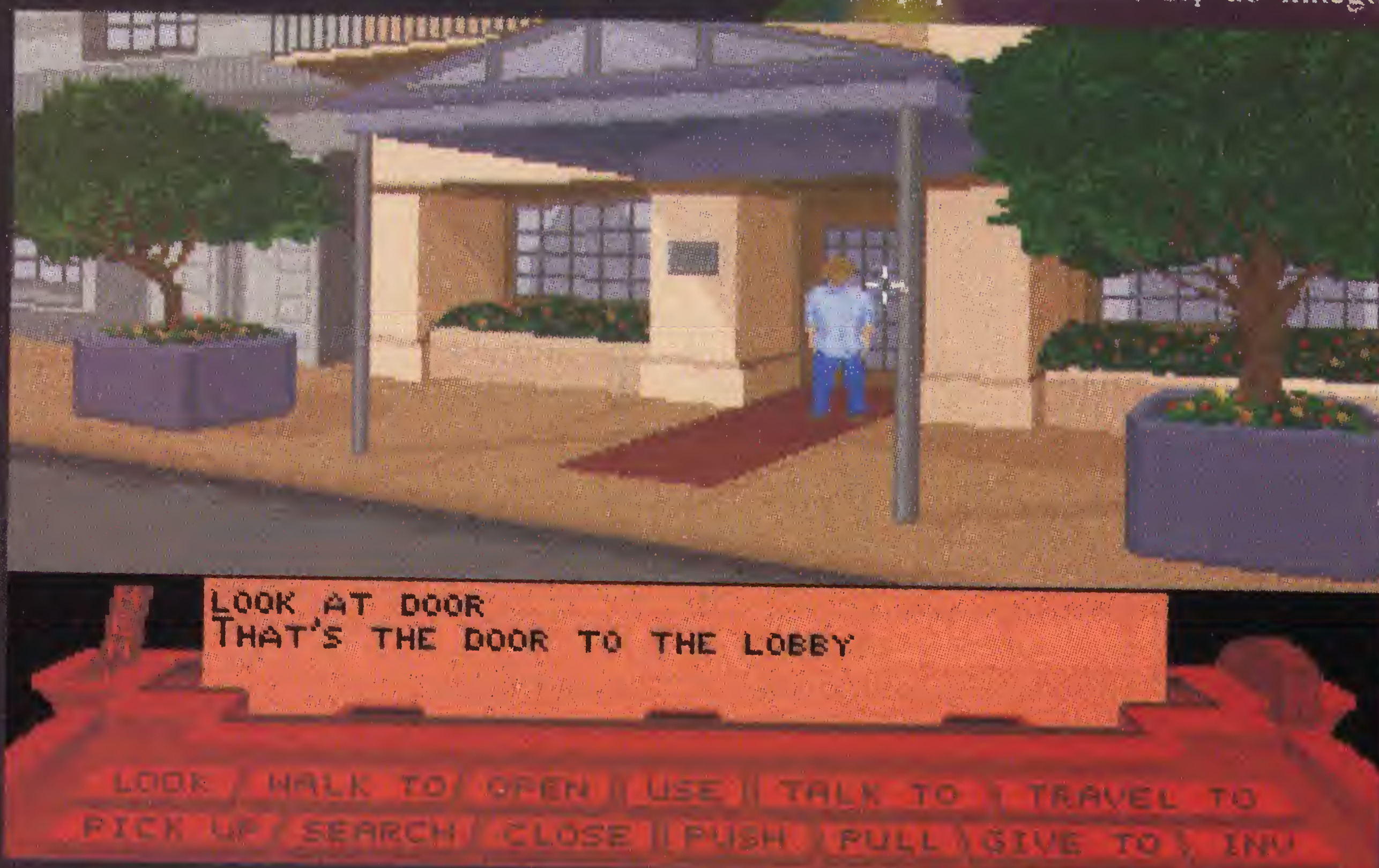
podejmowania wbrew sobie decyzji, które zmieniają ich egzystencję na lepsze bądź na gorsze. Rozwiązania perypetii rzadko bywają happy-endami. Jest to w końcu literatura grozy. Jeśli do tego dodamy kunsztownie zbudowany nastrój grozy, który odbija się na psychice postaci, mamy bardzo ciekawy rodzaj twórczości, obok którego nie można przejść obojętnie. Jako ciekawostkę dodam, iż niektóre z dzieł Kinga przedstawiają ludzki umysł i zjawiska w nim zachodzące tak doskonale, że stały się literaturą obowiązkową dla amerykańskich studentów psychologii. Nie ma co rozwodzić się nad książkami Stephena Kinga, gdyż nie potrzebują one rekomendacji. Przejdźmy zatem do rzeczy.

Otóż jedną z powieści tego pisarza jest "Mroczna połowa". Wielbicielom króla horroru znany jest fakt, iż przez pewien czas działał on pod pseudonimem Richard Bachman. Omawiane dzieło stało się odzwierciedleniem wszystkich nadziei i obaw związanych z pseudonimem autora. Opowiada ono historię pewnego pisarza, Thada Beaumonta, który jest autorem powieści psychologicznych. Pewnego razu, powodowany brakiem pomysłów, postanawia przybrać pseudonim George Stark i pisać zupełnie

inny rodzaj literatury, a mianowicie kryminały. Problem jednak w tym, że Stark to nie tylko imię i nazwisko. Kiedy Thad pisze jako George, staje się nim, bo tamten ma własną osobowość i przeszłość, którą nadał mu sam Beaumont. Ten stan trwał kilka lat do momentu, gdy dociekliwy młody człowiek, Frederik Clawson, odkrył mistyfikację i zaczął szantażować rodzinę naszego bohatera. Ten jednakże nie pozwolił sobą manipulować i ujawnił własny sekret opinii publicznej. Zagorzali fani opowiadań o bezwzględnych przestępcy Alexisie Maszynie (tak, tak, to facet!) nie mogli uwierzyć, że ich twórca w rzeczywistości jest pisarzem nudnych i niezrozumiałych dla laika dzieł. Wszystko zatem wydawałoby się skończone. George Stark został uśmiercony. Ale prawda jest inna. Pseudonim nie zamierza tak szybko umierać. Wstaje więc z grobu i rozpoczyna krwawy odwet na ludziach, którzy mieli cokolwiek wspólnego z wyjawieniem tajemnicy. Jego cel jest jasny: Thad Beaumont nauczy go pisać i samodzielnie żyć lub zginie.

Chyba się trochę zapędziłem. Większość czytelników zapewne przeciera ze zdumienia oczy. Co ja tu piszę? Przecież to nie "Nowa fantastyka", tylko poważny periodyk o grach komputerowych. Co ma wspólnego książka, nawet najlepsza, z grą? Przepraszam, już wyjaśniam. "Mroczna połowa" jest jedną z książek Kinga, na podstawie których zrobiono film (nota bene całkiem niezły, jak to zwykle bywa z produkcjami nieistniejącej już wytwórni Orion), lecz jedyną, której użyto jako podstawę do napisania programu komputerowego. Mam tu oczywiście na myśli produkt firmy Capstone pod tytułem **Dark-half** (Mroczna połowa). Wcielamy się w nim w postać pisarza Beaumonta w momencie, gdy jego "brat" rozpoczyna działalność w realnym świecie. Zadanie jest jak zwykle trudne, a czasu mamy ograniczoną ilość. Nie należy go zmarnować.

Zanim przejdę do ciągu dalszego, z góry uprzedzę, że nie lubię przygodówek (nie mówię o RPG). Zawsze wydawały mi się za trudne i za nudne. Nie pociąga mnie penetrowanie przez kilka godzin jednego obszaru, by potem dostać się do innego,





"WHAT DO I WRITE NEXT?"

gdzie spędzę jeszcze więcej czasu. **Dark-half** jest właśnie grą przygodową. Mimo to postanowiłem przelamać swą niechęć. Nim jednak siadłem do komputera, przeczytałem oryginał (Wam też to radzę). Znajomość losów głównych postaci ułatwia (ale bez przesady) zmagania z George'm.

Przejdźmy teraz do strony technicznej produktu. Plansa kontrolna - poza tym, że wygląda jak maszyna do pisania - nie prezentuje żadnych ciekawych innowacji. Mamy standardowe możliwości sterowania bohaterem, czyli np. "walk", "talk to", "look at", "open". Resztę ekranu zajmuje obraz otoczenia. Grafika VGA nie razi i jest raczej dość dokładnie opracowana. Zauważyłem jednak dość intrygującą rzecz. Od pewnego czasu stwierdzam, że PC 386 do prawdziwego grania stał się za wolny, tymczasem tutaj animacja ruchu głównej postaci jest obliczona chyba na AT. Thad Beaumont to prawdziwy sprinter, jeśli chodzi o marsz. Porusza się tak błyskawicznie, że oko z trudem za nim nadąży. Oczywiście do wszystkiego można się przyzwyczaić. Poza tym, sceneria została nakreślona wyraźnie i odznacza się sporą zgodnością z pierwowzorem. Mamy zatem główne miejsce akcji, czyli miasteczko Castle Rock, później apartament Miriam Cowley, mieszkanie jej męża Ricka i szpital doktora Pricharda. Fabuła została uproszczona, czasami nawet znacznie, jednakże myślę, iż programiści uczynili to chcąc sprawić, by rozgrywka była możliwa do ukończenia w relatywnie krótkim czasie. Zresztą zmiany te nie razią, gdyż posiadają logiczny związek z akcją. Oczywiście bestseller Kinga bije pod tym względem grę na głowę, ale chyba zawsze tak jest, że z układu książka-film-gra najlepiej prezentuje się ta pierwsza. Co do muzyki, to nie mam jej zbyt wiele do zarzucenia. Nie powiem, że by skomponował ją drugi Mozart, ale jest dość nastrojowa i przyjemna, a co najważniejsze, nie przeszkadza w myśleniu.

Ze szczegółów technicznych warto jeszcze nadmienić, że program posiada dość niefortunny program instalacyjny. Na moim komputerze **Darkhalf** instalowała się ok. 10 minut, w którym to czasie wielokrotnie myślałem, że pecet po prostu się powiesił.

Za to istnieje możliwość wyboru urządzenia sterowniczego między myszą a joystickiem.

Ponieważ mówimy dzisiaj o grze przygodowej, a zwykle przy okazji omawiania tego typu programów pojawia się pełne rozwiązanie, i ja mam coś dla Was. Muszę się tu pochwalić, że jest to pierwsza przygodówka, jaką skończyłem (i to o własnych siłach!), dlatego tym przyjemniej będzie mi podzielić się spostrzeżeniami i uwagami dotyczącymi sposobu ukończenia gry. Zaczynamy zatem.

Thad Beaumont stał na cmentarzu zupełnie sam. Była późna, jesienna pora i właśnie wschodził Księżyc. Podmuch wiatru uświadomił mu, że jest w samej koszuli. Rozejrzał się dookoła. Jego uwagę przyciągnął rozkopany grób. Na pomniku wygrawerowano kilka słów: "George Stark 1985-1991. Niezbyt miły facet". Przeszedł go dreszcz. Świadomość, że druga połowa jego duszy mogłaby czaić się gdzieś w pobliżu, by w odpowiedniej chwili zaatakować, dodała mu sił. Rozpoczął działanie.

Na cmentarzu pracował po godzinach ogrodnik. Zagadnięty, chętnie otworzył drzwi do komórki i poszedł nieco odpocząć. Thad wziął ze środka linę i latarkę (pick up rope, flashlight). Już chciał wy-

chodzić poza obręb kompleksu cmentarnego, gdy nagle usłyszał krzyk i kilka głośnych dźwięków, przypominających uderzenia młota. Po chwili wszystko ucichło. Thad wybiegł na pustą ulicę, lecz usłyszał tylko pisk opon startującego na najwyższych obrotach samochodu. Obok jezoni leżały zakrwawione zwłoki. Pobieżne oględziny ujawniły tożsamość zamordowanego. Okazało się, że był to Howard Gamache, znajomy Thada. Ktoś zabił go jego własną sztuczną nogą. Nasz bohater nie miał czasu, by zemdleć, zatem przeszukał ciało. Znalazł tam aparat fotograficzny, który schował do kieszeni.

Ruszył ulicą, która prowadziła do pobliskiego miasteczka, Castle Rock. Pierwszym miejscem, jakie Thad odwiedził, była oczywiście knajpa (open tavern door). Barman chętnie nawiązał rozmowę. Okazało się, że policja odkryła już, co się stało w pobliżu cmentarza i wyciągnęła odpowiednie wnioski. Należało zatem odwiedzić samochód Howarda, by pozbyć się ewentualnych dowodów. Thad bowiem zdawał sobie sprawę, że Stark ma takie same odciski palców i grupę krwi, jak on. Zanim wyszedł z pubu, zabrał z lady kufel (pick up stein). Wóz Gamache'a stał przy salonie samochodowym. Dostanie się do niego nie stanowiło żadnego problemu (open truck). Thad znalazł ołówek, butelkę i niedopałki papierosów.

Poczuł się już zmęczony i postanowił wrócić do domu (travel to home). Na miejscu należało jeszcze wykonać kilka czynności. Wziął zatem książkę ze stołu pod ścianą i podniósł kwiatek, pod którym leżał klucz do kredensu. Biblioteczka wyglądała zupełnie zwyczajnie, ale pchnięta (push bookcase) odsunęła się, ukazując sekretny pokój, w którym pisarz tworzył swe dzieła. Zamknął czym prędzej nietypowe drzwi (push bookcase). Za nimi stał kosz, z którego Thad wyjął czystą kartkę papieru. Następnie poszedł do sypialni, gdzie spała już jego żona, Liza. Pozostało mu tylko ukryć butelkę w garderobie (closet) i położyć się spać (use lamp).

W nocy męczyły go koszmary. Śniła mu się dawno przeżyta operacja mózgu i wróble. Setki, tysiące wróbli. Obudził się





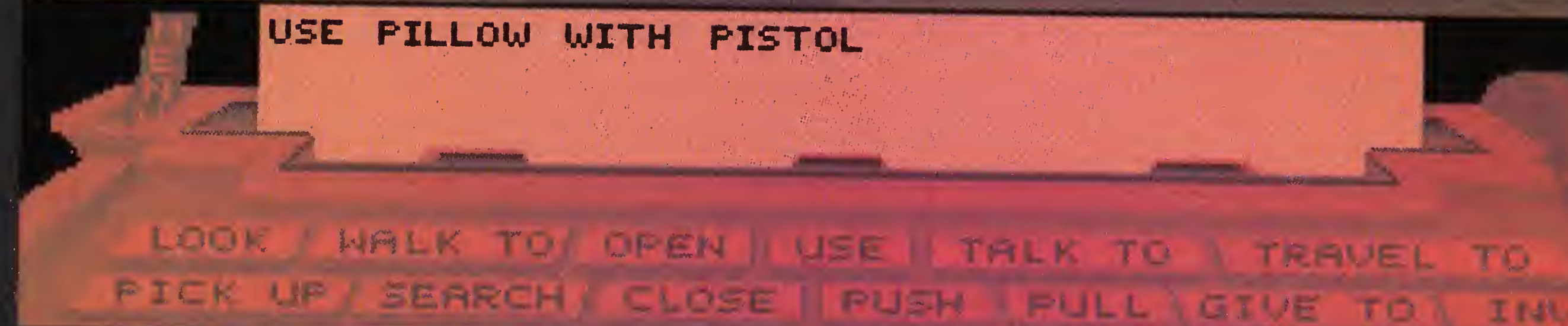
z przykiem, jednak nie miał czasu na rozmyślanie. Z szuflady wyjął czystą koszulę i włożył ją (use clean shirt). Poszedł do pokoju gościnnego, gdzie niespodziewanie natknął się na policjantów, którzy przyszli z wyraźnym zamiarem aresztowania Thada. Mieli dowody w postaci krwi i odcisków palców. Ponadto świadek, ogrodnik, zeznał, że widział Beaumonta na miejscu zbrodni w odpowiednim czasie. Jednak autor bestsellerów zdołał odrzucić chwilowo oskarżenie od siebie (odpowiedzi kolejno: 3,3,2,1). Po wyjściu przedstawicieli prawa znalezionym kluczem otworzył kredens (use key in cabinet) i wyjął z niego pistolet. Potem wyszedł przed dom i podszedł do dużego drzewa, które posadził wraz z Lizą zaraz po wprowadzeniu się do Castle Rock. Wyrwał jedną z martwych gałęzek (pull tree branches), którą następnie położył w koszyczku obok telefonu. Po wykonaniu wszystkich tych czynności postanowił rozejrzeć się po mieście, by zasięgnąć informacji na temat nowych zajęć.

Ponieważ pub był zamknięty (kartka "otwarte tylko w nocy" bardzo zasmuciła naszego bohatera), udał się do restauracji. Został gościnnie przyjęty i zaproszony do spożycia śniadania (na własny koszt). Zanim jednak zasiadł na wolnym miejscu, zdjął z niego poduszkę (pull seat cushion). Pod spodem znalazł zapalniczkę i ćwierćdolarówki. Następnie usiadł wygodnie. Miał zszarpane nerwy, więc postanowił zapalić i przemyśleć wszystko od nowa. A wtedy pod wpływem impulsu wyjął kartkę, ołówek (use pencil on paper) i napisał trzy słowa. Brzmiały one "wróble znów fruwać". Poczuł, jakby nie był zupełnie sobą. Skądś wiedział, że czarne Toronado Starka zatrzymało się przed domem Frederika Clawsona, a ten zginie za kilka minut. Nie mógł jednak na razie nic zrobić. Poszedł zatem do sklepu fotograficznego, otworzył aparat Homera, wyjął z niego film i dał sprzedawcy (drugiemu od prawej). Ten stwierdził, że zdjęcia będą gotowe na jutro. Wtedy Thad udał się do salonu fryzjerskiego (może to trochę zbyt górnolotnie powiedziane). Właściciel dowiedział się już o śmierci Gamache'a, którego znał i bardzo lubił. Bez podejrzeń podał miejsce zamieszkania Clawsona. Thad pobiegł tam, mając nadzieję, że jeszcze będzie w stanie zapobiec katastrofie.

Przed jego apartamentem zauważył Toronado, więc Stark musiał być gdzieś w pobliżu. Zagadnięta starsza pani wypoczywająca przy śmietniku nie powiedziała nic konkretnego. Za to na ulicy leżała czysta kartka papieru, która znalazła schro-

nienie w kieszeni pisarza. Z drżącym sercem wszedł do środka budynku. Mieszkanie ofiary znajdowało się na pierwszym piętrze. Przed wejściem do niego Beaumont wziął z podłogi buteleczkę z gazem łzawiącym.

Wnętrze mieszkania Fredericka wskazywało na to, że ktoś złożył mu niezapowiedzianą wizytę. Wszystko zostało przewrócone do góry nogami, a sam gospodarz leżał na łóżku z sercem przebitym pociskami. Obok niego znajdowała się poduszka, którą Thad skrzętnie zabrał. Jego uwagę zwrócił natomiast schowek na ubrania. Gdy spróbował go otworzyć, ze środka wypadł pies i zaczął warczeć, chcąc najwidoczniej zawrzesć bliższą znajomość z gardłem literata. Został jednak potraktowany gazem i błyskawicznie osunął się na podłogę. Beaumont z pomocą latarki przeszukał schowek. Nie było w nim nic, prócz solidnej, stalowej skrzynki, która w dodatku nie dawała się w żaden sposób otworzyć. Gdy Thad wystrzelił do niej z pistoletu (use pillow on pistol), bez oporów odkryła swoje tajemnice, a mianowicie 6 dolarów. W tym momencie dał



się słyszeć ponownie pisk opon ruszającego Toronado. Zanim wyszedł, spojrzał jeszcze na ścianę i ponownie serce niespokojnie szarpało się w piersi. Zaraz pod sufitem widniał krwawy napis "wróble znów fruwać".

Należało wrócić do sklepu fotograficznego. Tym razem zwrócił się do pierwszego sprzedawcy, którego poprosił o film. Zapłaciwszy, zainstalował go w aparacie. Wtedy w kieszeni odezwał się bzyczek oznajmiający, że Liza chce, aby Thad zadzwonił do domu. Skorzystał zatem z butki telefonicznej (open phoneboot, use quarters in phone). Żona, jak wywnioskował z tonu jej głosu, była poważnie wytrącona z równowagi. W domu czekała na niego policja. Postanowił więc jak najszybciej dostać się na miejsce (travel home). Zanim jednak stanął oko w oko z mundurowymi, przezornie schował pistolet w skrzynce na listy, co jak się później okazało uratowało mu życie. Stróża prawa ponownie wzięli pisarza w krzyżowy ogień

pytań, jednak ten, dzięki własnej inteligencji i sprytowi (odpowiedzi 2, 1, 3, 1) uniknął wycieczki na komisariat. Gdy został sam, był już wieczór. Skrył się w swojej tajemnej pracowni i usiadł przy stole. Nieoczekiwanie dla siebie wpadł w następny trans, jednak tym razem napisany tekst nie miał żadnego sensu. Wiedział, że znowu chodzi o morderstwo. Ponieważ nie podejrzewał, kto padnie ofiarą jego mrocznej połowy, poszedł spać.

W nocy śnił wczorajszy sen. Tym razem wzbogacony o scenę z udziałem Ricka i Miriam Cowleyów, którzy byli jego agentami wydawniczymi. Obudził się bardzo wcześnie, złany potem. Żony już nie było w łóżku. Zostawiła wiadomość prosząc, aby kupić mleko. Rzut oka na kurtkę w garderobie (search jacket) pozwolił mu zdobyć następne 9 dolarów. Już miał zamiar wychodzić, gdy odezwał się telefon. Pelen złych przeczuć podniósł słuchawkę. Jak przypuszczał, dzwoniła Miriam. Stark był w jej domu. Po chwili połączenie zostało zerwane. Thad, tak szybko, jak tylko mógł, udał się do domu przyjaciółki. Oczywiście, gdy znalazł się na miejscu, ta już

nie żyła. Leżała na podłodze, trzymając w ręku telefon. Thad podniósł z podłogi dwie kartki papieru: jedną czystą, a drugą zmiętą i pogniecioną. Po rozprostowaniu tej drugiej okazało się, że w środku jest ludzkie oko. Oprócz tego nasz bohater znalazł pogrzebacz, który wydał mu się dobrą bronią. Zajrzał także do ozdobnej wazy. Na dnie był gwizdek na ptaki. Nie mógł go dosięgnąć, ale szybko wpadł na świetny pomysł. Po dwukrotnym napełnieniu kufła wodą z akwarium i opróżnieniu go do wazy, gwizdek wypłynął na powierzchnię i stał się osiągalny. Beaumont właśnie zamierzał opuścić to przygnębiające miejsce, gdy nagle w drzwiach stanął George. Miał czapkę i ciemne okulary, ale widać było, że jego ciało gnije. Thad przezwyciężył strach i zrobił Starkowi zdjęcie, a następnie zaatakował go pogrzebaczem. Tamten natychmiast zniknął, zupełnie jakby rozpułnął się w powietrzu.

Nie pozostało nic innego, jak wrócić do miasta. Mając już jako takie pojęcie



o dotychczasowych wydarzeniach, udał się na uniwersytet, gdzie pracowała jego koleżanka, Reggie DeLleseps. Ponieważ nie mógł wejść drzwiami (pełno glin), zarzucił linę na drzewo rosnące w pobliżu okna jej pracowni i tak dostał się do środka. Po pełnej wyjaśnień rozmowie (nareszcie dowiedział się, jaką rolę pełnią wróble) Thad odwiedził sklep z technicznymi gadżetami (hardware shop). Zapytany sprzedawca wyjawiał, że przed chwilą był u niego pewien gość i zostawił dla niego wiadomość. Literat nie musiał jej czytać, by wiedzieć, kto jest nadawcą i czego dotyczy treść. Poprosił sklepikarza o tom, który ten czętnie mu odstąpił za 9 dolarów. Następnie udał się z powrotem do sklepu fotograficznego, by odebrać zdjęcie. Na miejscu okazało się, że te rzeczy kosztują co nieco, a dokładniej 6 "zielonych". Jednak dla poczytnego pisarza nie stanowiło to problemu. Wystarczyło dać sprzedawcy książkę ze swoim autografem, by ten, rozanielony (widać wielbiciel) dał zdjęcie za darmo. Thad obejrzał je. Przedstawiało George'a w akcji, tj. atakującego Homera Gamuhe'a. Intuicja podpowie-

wiedział, że zbliża się koniec całej tej historii. Musiał działać.

Na początek trzeba było się wydostać z domu. Posłużyła mu do tego celu zdobyta wcześniej gałązka, która została podpalona. Dym włączył alarm przeciwpożarowy, a on schował się za kredensem. Chwilę potem do domu wpadli policjanci i pobiegli do sypialni. Droga na wolność stanęła otworem. Pisarz czym prędzej odbył podróż do mieszkania Ricka Cowleya. On sam nie żył, podobnie jak chroniący go przedstawiciele prawa. Zadzwoił telefon, a Thad ponownie usłyszał głos Starka. Zdawał sobie sprawę, że będzie musiał zmierzyć się ze swoim bliźniakiem i pokonać go lub zginąć. Należało tylko zdobyć jeszcze kilka informacji. Pojechał po nie do szpitala doktora Hugh'a Pricharda, człowieka, który uratował Thada, gdy ten miał 11 lat, robiąc mu operację mózgu. Rozmowa z nim okazała się bardzo ciekawa (Stark był nienarodzonym bratem twórcy), jednak nie została zakończona. George był już na miejscu i swoją śmiertelną brzytwą zamknął mu usta. Beaumontowi nie pozostało nic innego, jak przeszukać



zostawionej w garderobie butelce. W połączeniu z gazą dała ona mieszkankę wybuchową, która podpalona i rzucona na biblioteczkę rozsadziła ją na kawałki. Thad wszedł do ciemnego pomieszczenia i...

W tym miejsc przerywam opis rozwiązania. Myślę, że teraz każdy będzie w stanie sobie poradzić. Do końca został tylko jeden mały krocze. Jeśli zatem wygracie pojedynek słowny ze Starkiem, ujrzyście zakończenie, które mnie osobiście trochę rozczerowało. Po całkiem dobrym i nastrojowym wprowadzeniu, jeden jedyny obrazek na koniec to chyba za mało.

Darkhalf jest grą przygodową i jako taka trzyma się ogólnie przyjętej konwencji. Może być interesującą pozycją dla fanów Stephena Kinga, możliwe jednak, że to właśnie oni wyrzucą dyskiety przez okno. Program w porównaniu z powieścią został mocno skrócony, a co za tym idzie, jest uboższy. Poza tym znalazłem w nim kilka nielogiczności. Na przykład, po co mi tom, skoro mogę sobie poradzić bez niego? Jedyne zastosowanie, jakie dla niego znalazłem, to otworzenie zaplombowanych przez policję mieszkań ofiar. Być może po prostu istnieje kilka sposobów na ukończenie przygody. Do tego dochodzi jeszcze kilka drobnych zmian i wiele pominiętych wątków. Nie mam o to żalu do programistów. Stworzyli dzieło oparte na książce, ale nie odtworzyli dokładnie fabuły. Dlatego mamy tu do czynienia z czymś innym, odrębnym. Przyznam się szczerze, że nie wiem, jak ocenić "Mroczną połowę". Najsprawiedliwiej chyba będzie uznać ją za grę powyżej przeciętnej, choć nie sięgającej jeszcze szczytu. Pozostaje mi tylko życzyć Wam wszystkiego najlepszego i czekać na następną grę opartą na dziele króla horroru.

Piotr Bilski
"Alien"



działa naszemu znajomemu, by jeszcze raz pójść do fryzjera. Tym razem golibroda nie był już tak uprzejmy. Policja, która go nawiedziła, napędziła mu porządnego stracha. Beaumont po raz kolejny postąpił wbrew sobie i wystraszywszy go (odpowiedź 3), zabrał ze stołka tępą brzytwę. Teraz pozostało już tylko wrócić do domu, gdzie zastał policję. Seria celnych odpowiedzi (2, 2, 2, 2, 1, 3) odsunęła podejrzenia szeryfa w innym kierunku, jednak od tej chwili dom znalazł się pod czujną ochroną dwóch wydelegowanych agentów. Podobnie stało się z Rickiem Cowleyem w Nowym Jorku, który także otrzymał fachową opiekę.

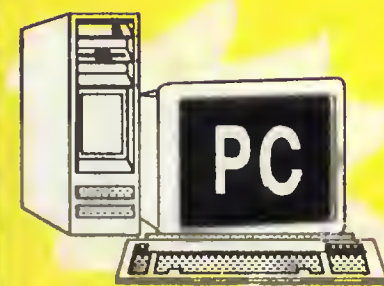
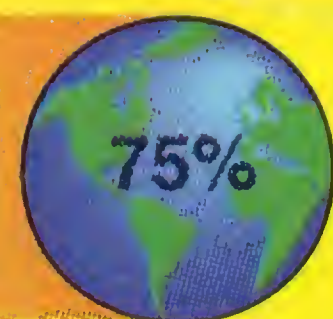
Thad wszedł do swojego sekretnego pokoju i jeszcze raz wpadł w trans. Napisała wiadomość wyglądała, jakby udało mu się zarejestrować myśli Starka. Niespokojny i pełen złych myśli poszedł spać. Po krótkim śnie, w którym roilo się od koszmarów i wróbli, został obudzony w środku nocy przez telefon. Dzwonił Stark, a Thad

szpitalną szufladę. Znalazł w niej apteczkę z gazą w środku i skalpel. Następnie użył telefonu, by ostrzec swoją żonę przed niebezpieczeństwem.

Zanim doszło do ostatecznego starcia, Thad ponownie pojechał na uniwersytet. Tam zauważył, że i on zaczyna się zmieniać. Jego ciało częściowo gnilo, co było znakiem zbliżającej się konfrontacji. Reggie przekazała mu to, czego zdołała się dowiedzieć o wróblach i jego kłopotach. Jeszcze raz przerwał im telefon i ponownie był to Stark. Tym razem telefonował z domu Beaumontów i oczekiwał jego przybycia. By uniknąć policji, nasz bohater użył przebrania otrzymanego od Reggie (use disguise) i wrócił do domu.

Widok zabitych policjantów przed domem wzmoził jego czujność. Lize zastał związaną w pokoju gościnnym. Tu pomógł mu skalpel. Pozostał ostatni problem. Musiał dostać się do sekretnego pokoju, gdzie George kończył swoją własną powieść. Na szczęście przypominał sobie o po-

PRZYGODOWA



386 DX



GUARDIAN

Producent: Acid Software

16-bitowe konsole Nintendo typu Super NES mogą kojarzyć się nam z dynamicznymi zręcznościówkami w stylu *Mario*. Niewielu Polaków jednak wie, że istnieje na nich również słynna gra *Star Wing*, którą cechuje niesamowita, trójwymiarowa, wektorowa grafika i animacja. **Acid Software** pozazdrościł nieco tej sławy gry i postanowił wypuścić własną, podobną grę - czego efektem jest właśnie prezentowany przeze mnie tutaj **Guardian**.

Nie będę specjalnie nudził Cię legendą. Ot, obcy zaatakowali Ziemię (swoją drogą, ciekawe, który to już raz z rzędu). Jest tylko jeden pilot, który może stawić czoła niebezpieczeństwu. Tak, zgadza się, tym pilotem jesteś właśnie Ty.

Guardian bez wątpienia nie jest po prostu kolejną strzelaniną. Podstawową cechą odróżniającą go od wytworów typu *Super Stardust*, *Alien Breed II: Tower Assault* czy też *Banshee* jest wektorowa grafika. Tak, **Guardian** jest chyba pierwszą strzelaniną, w której z powodzeniem (zaznaczam: z powodzeniem) zastosowano pseudotrójwymiarową grafikę wektorową. Najważniejsze jest jednak to, że całość trzyma się kupy nawet na stan-

dardowej tysiącdwusetce (na słabszej maszynie gra nie ruszy).

Grafika wektorowa to jednak nie wszystko. Wielu z nas widziało przykładowo takie *Tornado*. Nie ma większego sensu uruchamiać tej gry, jeżeli nie ma się 386DX lub 68030 25 Mhz. Optymalną (lecz nadal niezbyt wysoką) szybkość uzyskamy dopiero na 486DX i 68030 50 Mhz. Dzięki Bogu, sprawy nie mają się tak w przypadku **Guardiana**. I tu wychodzi na jaw największa chyba zaleta produkcji **Acid Software** - płynność grafiki. Od razu widać, że agowski blitter został zaciągnięty do roboty w pełnym tego słowa znaczeniu. Podoba mi się również fakt, że można niemal dowolnie zmieniać perspektywę obrazu; w praktyce jednak najlepsze okazuje się standardowe ustawienie, aczkolwiek warto nieco poeksperymentować - można uzyskać naprawdę ciekawe efekty. Dźwięku nie mogę ani pochwalić, ani skarcić. Po prostu jest, jaki jest - wystarczający. Zresztą czego można spodziewać się od strzelaniny? (Choć z drugiej strony należałoby w tym miejscu wziąć pod uwagę *Alien Breed II: Tower Assault* czy *Banshee*.)

Niestety, nie ze wszystkim jest tak pięknie. Po pierwsze, sposób kontro-

lowania Twojego stateczka. Z jednej strony kręcisz joyem, zaś z drugiej naciskasz spację jako fire. Tak, tak, nie można użyć fire'a. Wydaje się to być poważnym niedociągnięciem, aczkolwiek można się do tego przyzwyczaić. Po drugie, nieco denerwuje mnie brak zróżnicowania pola gry. Latasz sobie na terenach miejskich i podmiejskich - i z biegiem czasu staje się to nużące. Owszem, **Guardian** jest lepszy od *Star Winga*, ale za to w "konkurencji" można było sobie polatać w przestrzeni kosmicznej, co dostarcza chyba nieco większych wrażeń.

Co więc robi Twój stateczek? Może nieco się zdziwisz, jeżeli odpowiem: leci. Lecz poza tym również przyspiesza, zwalnia, wznosi się, opada, no i oczywiście strzela. Nic dodać, nic ująć.

Guardian, mimo wspomnianych wcześniej dwóch wad, jest bez wątpienia bardzo ciekawą pozycją. Efekt kontrolowanego, przyspieszonego lotu nad wektorowym miastem z wielokolorową (tak mi się przynajmniej wydaje) cooper-listą jest naprawdę boski. Uatrakcyjnia go na dodatek fakt, że można strzelać do budynków, niszczyć wrogie spodki czy też... rozwalić się o któreś z wypiętrzonych drzew. W wersji na tysiącdwusetkę gra zajmuje dwa dyski i nie ma możliwości zainstalowania jej na twardy dysk, aczkolwiek nie traktuję tego jako wadę, gdyż wczytywanie zostało rozwiązane w satysfakcjonujący gracza sposób. Istnieje również bardziej rozbudowana wersja dla CD32. Nie ma natomiast i najprawdopodobniej nie będzie wersji dla pecetów.

Na koniec pozostaje mi już tylko mieć nadzieję, że wkrótce **Guardian** pojawi się na polskim rynku za sprawą któregoś z naszych dystrybutorów. Odlatując w nieznane, żegna Cię ów, który został na zawsze...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY



ZRĘCZNOŚCIOWA

75%

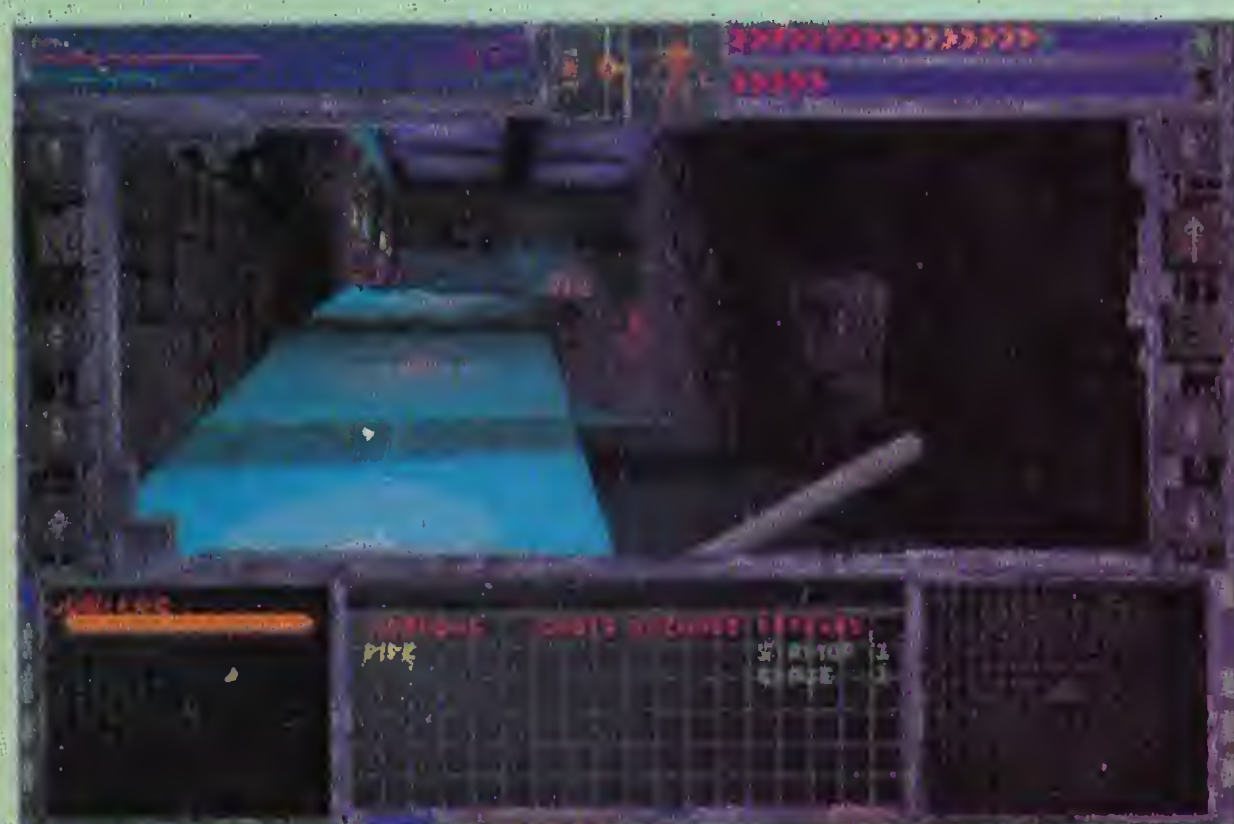
AGA CD32



Producent: Origin

Nie wiedzieć czemu, większość roleplejów rozgrywa się w świecie elfów, magii i Ciemnych Mocy, natomiast relatywnie mało jest takich, których akcja dotyczyłaby choćby naszych czasów, o przyszłości już nawet nie wspominając. Trudno mi powiedzieć, z czego to wynika. Może pomiędzy producentami gier istnieje jakieś tajne porozumienie? Na przykład: "Do roku 1996 produkcja future role-playing games utrzymywana będzie na poziomie dwóch tytułów rocznie. Koncesje na ich produkcję przyznane zostaną przez specjalną tajną komisję"... Nie, to zbyt głupie. Fakt pozostaje jednak faktem, że do głowy przychodzą mi nazwy tylko dwóch programów: *Perihelion* oraz *Space Hulk*, które że tak powiem, ściśle pasują do ukształtowanego w ostatnich latach obrazu rolepleja, na który składa się skomplikowana fabuła, rozbudowany świat oraz coraz częściej stosowana pierwszoosobowa perspektywa gry, a przy tym akcja ich rozgrywa się w przyszłości.

Przejdźmy do konkretów. Nie można zaprzeczyć, że **Origin**, twórca między innymi *Ultimy*, ma wprawę w robieniu dobrych gier i to należących właśnie do gatunku, na którym tak mi zależy. Z radością powitałem więc na moim "twardzielu" *System Shock*, szeroko rozreklamowaną grę, w której



"*Doom* i *Ultima* podają sobie (rzekomo) dłoń". Nie wiem, czy coś sobie podają, ale jedno nie ulega wątpliwości: akcja jest tutaj bezsprzecznie osadzona w przyszłości, a ściślej mówiąc, w 2072 roku. No, wreszcie chciałoby się rzec.

SZOK

System Shock w pełni zasługuje na swoją nazwę, a szczególnie na drugi jej człon - i to z kilku powodów. Tym razem wyjątkowo zacznijmy od końca.

Wymagania sprzętowe stawiane przed Twoim PC są szokujące. Przede wszystkim 8 MB RAM, gdyż bez niego nie ruszysz, choćbyś nie wiem jak próbował. Następna rzecz to płyta. **Origin** podaje, że 386 DX wystarczy, ale oczywiście pojawia się tutaj jedno, duże ALE. Trzeba wówczas do minimum obniżyć wielkość oraz ostrość obrazu, gdyż inaczej najmniejszy nawet obrót zabierze Ci pół minuty. Aby gra była bardziej zabawą, niż żmudną pracą, producent zaleca więc 486, choć bardziej 66Mhz, niż wciąż jeszcze spotykane 33Mhz. Na tym ostatnim można już wprawdzie grać, ale wciąż raczej na wolnych obrotach i wciąż korzystając tylko z opcji zmniejszonego pola widzenia. Jeśli mierzysz natomiast w pełnoekranowe emocje, to wówczas 66Mhz 486 z lokalnym BUS'em jest nieodzowne... choć też nie za szybkie. Z tego wniossek, że najlepszym rozwiązaniem jest jednak kupno Pentium, z czego jednak zdaję sobie sprawę, przez długi jeszcze czas będzie marzeniem ściennej głowy.

Sprawa numer dwa: na ekranie dzieje się zbyt wiele. Gdy powiedział

mi o tym znajomy, któremu system nerowy wysiadł po kilku godzinach grania, pomyślałem, że fajnie, przynajmniej nie będzie nudno, a może nawet bardziej zabawnie niż w *Doomie*. Niestety, nie o to tutaj chodzi. O ile bowiem Twój mózg znakomicie radził sobie z setkami pojawiających się ekranie potworów, to na pewno będzie miał problem z przetworzeniem olbrzymiej ilości informacji napływających do Ciebie w **System Shock**. Na przykład, specjalna nakładka informuje Cię na bieżąco o wszystkich ważniejszych obiektach znajdujących się w zasięgu Twojego wzroku. Wygląda to w ten sposób, że na główny ekran gry nakładane są komunikaty wraz ze wskazaniem danego przedmiotu. Gdy akcja przybiera na tempie, nie nadążasz po prostu z czytaniem wszystkiego, co pojawia się przed Twoimi oczyma, a co tu dopiero mówić o podjęciu jakiegokolwiek logicznego działania. Kończy się to najczęściej chaotycznym bieganiem w labiryncie hal i korytarzy i sprawdzaniu, czego, z rzeczy, które już raz rzuciły Ci się w oczy, nie zdążyłeś jeszcze sprawdzić.

Skoro mowa już o bieganiu, przejdźmy do problemu sterowania. Szybko przekonasz się, że umiejętność sprawnego posługiwania się zarówno prawą, jak i lewą ręką (lub na odwrót oczywiście) byłaby najlepszym rozwiązaniem, bowiem do płynnego sterowania bezsprzecznie są Ci potrzebne dwa z trzech wymienionych urządzeń: myszka, klawiatura lub joystick. Jedno służy do zwykłego poruszania się w przód, tył i obracania, a drugie do wyboru wielu nieodzownych w czasie gry funkcji. Z własnego doświadczenia wiem, że najlepiej używać w tym celu myszki, gdyż korzystanie z klawiatury jest w tym przypadku istną mordęgą. Musisz bowiem pamiętać, który klawisz służy do wstawiania, który do podskakiwania, który do czołgania się, do włączenia automapy, do odczytania poczty elektronicznej, do sprawdzenia, co masz w kieszeniach, do włączenia pełnego obrazu gry oraz do 5 tysięcy innych funkcji, które znacznie łatwiej uaktywnić jest myszką. Jedyna pocieszająca w tym wszystkim rzecz to fakt, iż autorzy zaopatrzyli **System Shock** w HELPA, który na życzenie wyświetla spis wszystkich klawiszy.

TO CO, NIE GRAĆ?

Ależ skąd, grać i to jak najbardziej. Fakt, że na początku umieści-



łem wszystko to, co w odniesieniu do Systemu nie przypadło mi zbyt mocno do gustu, nie oznacza, iż w jakikolwiek sposób chciałem kogoś zniechęcić do gry. Wprost przeciwnie, jak najgoręcej zachęcam do zabawy. Nadeszła zatem pora, aby powiedzieć w końcu, o co tutaj tak naprawdę chodzi.

Jak już wspomniałem, akcja **System Shock** rozgrywa się w roku 2072. Wszystko zaczyna się od tego, że jako hacker włamujesz się tam, gdzie nikt do tej pory włamać się nie zdołał: do systemu komputerowego Shodan. Hałas, który przy tym zrobiłeś, słysząc było wszędzie, toteż przed upływem czasu potrzebnego na wyjście z sieci, w Twoim domu pojawili się agenci bezpieczeństwa. Trzeba przyznać, że byli sprawiedliwi. Dano Ci wybór: albo wykonasz dla nich pewną usługę, jak się tajemniczo wyrazili, albo do końca życia będziesz kontemplował ściany Twojego M1. Mądrze wybrałeś opcję numer 1, w związku z czym poinformowano Cię, że masz włamać się do systemu komputerowego orbitalnej stacji badawczej, przedtem jednak wszczepi Ci się specjalny, sprzężony z Twoim mózgiem interface, przez co Twoje kontakty z komputerem będą znacznie łatwiejsze.

Na tym stanęło. Wszczep powiódł się, a Ty przez sześć miesięcy znajdowałeś się w stanie śpiączki, w czasie której Twój mózg robił u siebie porządek. Obudziłeś się rześki i zdrowy... po to tylko, aby przekonać się, że na stacji poza Tobą nikogo nie ma. To znaczy jest, ale nie za bardzo przypomina ludzi, których widziałeś przed operacją. W zasadzie, to w ogóle nie przypomina ludzi.

"O rany, ale się namieszało" - pomyślałeś sobie i była to święta racja.

Zgodnie z najlepszymi wzorcami fantastyki naukowej, tym który tak namieszał jest komputer. I oczywiście jest nim Shodan, choć pewnie ani nie czytał on Odysei Kosmicznej 2001, ani tym bardziej nie znał swojego przodka, HALA, którego w rzeczy samej prześcignął w pomysłowości. Shodan nie tylko bowiem pozbył się całej załogi stacji, ale postanowił również w najbliższej przyszłości zrewolucjonizować życie na Ziemi przez radykalne obniżenie stanu jej populacji. W przybliżeniu gdzieś do zera. HAL nigdy nie zaszedł tak daleko. Nie trzeba wysokiego ilorazu inteligencji, aby domyśleć się, kim jest jedyny człowiek, który może temu przeszkodzić. Zresztą nie pytanie kto, ale jak to zrobić jest ważne, a w tym przypadku byłoby dobrze gdyby Twoje IQ stanowiła kombinacja trzech, a nie dwóch liczb.

NO, CHCIAŁBYM JUŻ ZACZAĆ!

Jeżeli chcesz zacząć, to najpierw czeka Cię niespodzianka. **System Shock** proponuje Ci cztery poziomy trudności na każdą z czterech części składowych gry: walkę, zagadki, fabułę i cyberprzestrzeń. Masz więc możliwość takiego ustawienia parametrów gry, aby jak najbardziej odpowiadała ona Twojemu stylowi. Jeśli na przykład Twoje szare komórki są w stanie zaniku wskutek zbyt długiego obcowania z **Doomem**, ustalasz sobie walkę na 3, a całą resztę na 0. Wszystkie zagadki masz wówczas rozwiązane od ręki, a fabuła jest tak skomplikowana, jak ta w cyklu różowych książ-

zeczek Harlequina. Jeśli jesteś natomiast prawdziwym rolejplejowcem, to zagadki i fabuła będą dla Ciebie odgrywały równie ważną rolę co walka, która w rzeczy samej nie odeszła zbyt daleko od rozwiązań stosowanych w **Ultimie**. Pokazujesz po prostu na ekranie, gdzie chcesz uderzyć lub strzelić i naciskasz co trzeba. Temu systemowi daleko do orgii strzelania, jaką masz w **Doomie**, ale też **System Shock** to nie **Doom**. Tutaj bardziej zabawne jest myślenie.

W porządku, trzy najważniejsze części gry już przerobiliśmy, teraz pozostaje nam już tylko tajemnicza cyberprzestrzeń. Jest to ni mniej, ni więcej, tylko istniejący w sieci komputerowej Shodana świat wirtualny, do którego będziesz musiał zajrzeć od czasu do czasu w poszukiwaniu ważnych dla Ciebie informacji. A mogą to być na przykład kody do zamkniętych części stacji, bez posiadania których możesz znaleźć się nagle w martwym punkcie. Oczywiście, sieć jest również strzeżona. Ustalając poziom trudności cyberprzestrzeni, możesz jednak ograniczyć liczbę pilnujących ją software'owych strażników (zdaje się, że traktują Cię tam, jak wirusa) lub też zwiększyć limit czasu przysługujący Ci na jednorazowy w niej pobyt. Pamiętaj jednak, jeśli go przekroczysz, Twój mózg może zamienić się w gorącą papkę.

TAKTYKA

Gdy zdecydujesz się już na swój image, możesz wyruszyć na spotkanie ze swoim przeznaczeniem. Przed Tobą 8 olbrzymich poziomów, z których każdy kontrolowany jest przez centralny komputer przy pomocy gęsto zainstalowanych kamer. One stanowią Twój pierwszy cel, gdyż z przyczyn obiektywnych nie chcesz chyba, aby Twój główny wróg wiedział, co robisz. Kilka mocnych uderzeń i po krzyku. Znacznie trudniej będzie Ci się uporać z mieszkańcami stacji. Shodan zaludnił ją bowiem dziesiątkami mutantów i cyborgów, które są już odczuwalnie niebezpieczne (szczególnie te drugie), a na dodatek często atakują z zaskoczenia. Zwiedzając ciemne korytarze, natkniesz się również na ciała, dość liczne zresztą, poprzednich użytkowników stacji. Pechowcy ci byli na tyle uprzejmi, że oprócz wybrania sobie najczęściej widocznych miejsc wiecznego spoczynku (przez co nie musisz ich szukać), pozostawili po sobie różne wiadomości-



ci zapisane w formie poczty elektronicznej, które możesz teraz odtworzyć. Te strzępki informacji pomogą Ci zbudować sobie obraz zarówno wydarzeń, jakie miały tutaj miejsce podczas Twojego uśpienia, jak i znaleźć kody do zamkniętych obszarów stacji lub wskazówki, co do miejsc, w których mógłbyś szukać kolejnych wiadomości. Ja natomiast mogę jedną sprzedać Ci już teraz i to bez czytania scenariusza gry. Musisz mianowicie dotrzeć do centralnego komputera, który, jestem pewien, znajduje się w centrum dowodzenia, czyli na pierwszym poziomie stacji. Nie ma co, długa droga przed Tobą.

Zaczynasz na najniższym poziomie, a jak już wspomniałem, stacja ma ich w sumie 8 i są one diabelnie skomplikowane. Dzięki temu nie ma takiego momentu, w którymś gdzieś nie mógłbyś czegoś zrobić. To sprawia, że Twoje zainteresowanie grą utrzymuje się na stałym, wysokim poziomie. Cały czas główkujesz, gdzie by tutaj jeszcze zajrzeć, a faktycznie jest gdzie, gdyż trójwymiarowość (że się tak wyrażę) **System Shock** pisana jest przez duże T. Nie tylko możesz patrzeć w górę i w dół, ale również przykłęknąć, wychylić się w bok, a nawet czołgać się. Wszystko to daje Ci możliwość zaglądania dosłownie w każdy kąt: pod stół, w kanał klimatyzacyjny, za szafki i tym podobne miejsca. I możesz być pewien, że jeśli w końcu tam zajrzysz, to na pewno coś znajdziesz.

BLASKI I CIENIE

W tym momencie wchodzimy na grząski teren, gdyż prezentowany

System Shock ma oczywiście swoje wady i zalety. Zaczniemy od grafiki.

Wektorów tutaj nie uświadczysz, wszystko opracowane jest w ładnej teksturze... choć tylko do czasu. Jeśli masz bowiem włączoną pełnoekranową opcję gry, żaden problem, wówczas zawsze wiesz, co widzisz, ale potrzebujesz do tego szybkiego komputera (patrz początek). Jeśli jednak nie dysponujesz takowym, musisz włączyć opcję zmniejszonego obrazu, wtedy sprawa po pierwsze zaczyna nabierać wymiaru przesuwających się przed Tobą kolorowych plam, a po drugie możesz odnieść wrażenie, że potrzebujesz większego monitora. Ekran gry i służący do komunikacji z Tobą interfejs po prostu nie mieszczą się razem. Dosłownie. Nie wciśniesz tam już nawet szpilki. To jednak jest sprawa organizacji przestrzeni, a nie samej grafiki, zostawmy więc ten temat na boku i przejdźmy do bardziej optymistycznych rzeczy.

Jedną z nich jest na przykład atmosfera gry wykreowana przy pomocy efektów wizualnych. Ciemne, ponure korytarze, czerwono oświetlone pomieszczenia, migające tu i ówdzie fluorescencyjne światła, ślady po wybuchach, leżące na podłodze ciała, hmm... nie można powiedzieć, że nie wygląda to realistycznie. W istocie jest to ten aspekt programu, który najbardziej mi się spodobał. Już po pięciu minutach byłem święcie przekonany, że naprawdę jest to opuszczona stacja i że naprawdę coś tutaj nie gra. No bo niby skąd wzięły się na ścianach wszystkie te jakby krwią pisane wiadomości: "Nie zbliżaj się" lub "Zgiń". Wiecie? Ja nie, ale chcę to sprawdzić.

Inna rzecz, która wzbudziła mój zachwyt, to hardware bohatera, czyli wszczepiony w jego mózg implant. Od cyberpunku leci tutaj na kilometr, ale niech leci. Takie właśnie gadżety są dla mnie w fantastyce odpowiednikiem magii w fantasy. Dodają kolorytu, a ponadto zawsze jest to element tajemniczości. W końcu nigdy nie wiesz, czy wiesz już wszystko o danej rzeczy.

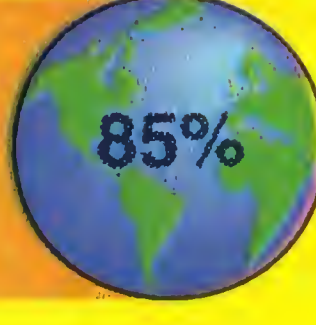
To, co zobaczysz w **System Shock** może przyprawić o zawrót głowy. Na początku gry nie masz wprowadzić nic, ale w miarę posuwania się w głąb stacji natkniesz się na różne interesujące przedmioty: elektroniczny kompas, pakiet automapy, czytnik elektronicznej poczty, czujnik rejestrujący obraz z tyłu głowy (słynne trzecie oko) i wiele innych. Oczywiście, prócz gadżetów do Twojej głowy, znajdziesz również setki innych przedmiotów: broń, pakiety pierwszej pomocy, stymulanty, halucynogeny, dodatkową amunicję, wiadomości od załogi i wiele, wiele innych. Wierz mi, na początku nie jest łatwo połapać się w tym wszystkim, co wydaje się wadą gry, ale w sumie to tylko kwestia przyzwyczajenia i kilku godzin cierpliwości.

CZAS SPADAĆ

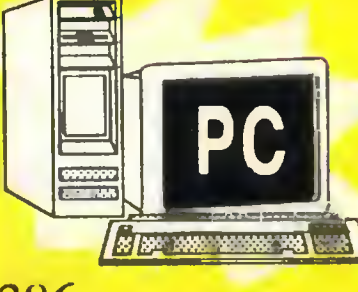
Myszę, że to by było na tyle, jeśli chodzi o moje pierwsze wrażenia obcowania z **System Shock**. Program ma wystarczającą ilość zalet, aby w szybkim czasie stać się nieodzownym gościem na każdym dysku twardym (28 MB). Jest także pierwszym na tak szeroką skalę rozbudowanym rolplejem, którego akcja osadzona jest w przyszłości. Szczerze mówiąc już sam ten fakt wystarczył mi do zainteresowania się programem. Ponadto po setkach gier z super grafiką i fabułą cieniutką jak kartka papieru, przyjemnie jest się w końcu zetknąć z czymś, co być może nie porazi Twoich oczu, ale na pewno mózg.

Piotr Orcholski

ROLE-PLAYING



85%



386
8 MB RAM



Producent: Mindscape

Gry przygodowe ulegają coraz większym przemianom. Z roku na rok stają się one coraz bardziej interaktywne, coraz bardziej filmowe i coraz bardziej multimedialne. Jednocześnie fabułę do nich tworzy się wciąż według tych samych starych metod, zgodnie z którymi główny bohater, jeśli ma być odpowiednio dramatyczny, powinien szukać zemsty za zbrodnie na członkach jego rodziny popełnione kiedyś, w zamierzchłej przeszłości, gdy on sam był jeszcze zbyt mały, by udźwignąć miecz, karabin czy samosterujący pocisk i tym samym zapobiec tragedii.

Najnowszy program firmy **Mindscape**, **Dragon Lore**, jak ułał pasuje do tego krótkiego opisu. Jest wyjątkowo filmowy, wyjątkowo interaktywny, a główny bohater - czyli Ty - ma niezwykle silne wrażenie, że powinien poważnie porozmawiać z pewnym gościem, który był obecny przy śmierci jego ojca. Musisz jednak wziąć poprawkę na to, facet ten jest wielokrotnie silniejszy od Ciebie, a właściwie nie on sam, lecz jego smok.

JEŹDZCY SMOKÓW

Dragon Lore utrzymany jest w tonacji hard fantasy, przez co rozumiem świat, w którym rządzi magia, orkowie napadają na miłujących pokój mieszkańców górskich dolin, a niebo aż roi się od smoków. Akcja, a w zasadzie przedakcja gry przenosi Cię do pewnej doliny zamieszkiwanej przez całą gamę zabawnych istot (wliczając w to ludzi), która pewnego razu została najechnana przez orków. Zgodnie ze swoim zwyczajem, tak długo zabijali oni wszystko, co się ruszało i nie zdążyło na czas przed nimi uciec, że w końcu powołano specjalną radę, aby ich

wyprzeć z doliny. Składała się ona z 16 członków: ludzi, nie-ludzi, mężczyzn i kobiet. Nie byli oni jednak tak istotni dla całej sprawy, jak smoki, których każdy z nich dosiadał (jaki interes mogą mieć smoki w ratowaniu ludzkich siedzib?). Stąd zresztą wywodził się ich tytuł: Smoczy Rycerze. Jeśli któryś z nich zginął lub nie mógł dłużej wykonywać swoich obowiązków, jego smok wybierał sobie kolejnego jeźdźcę. Zawsze należał on jednak do tej samej rodziny, co ostatni towarzysz smoka.

Smoczy Rycerze po długiej walce odparli w końcu orków. Wówczas okazało się, iż nie wszyscy rycerze lubią się nawzajem. Szczególnie dwóch z nich, Axel von Wallenrod i Haagen von Diakonov, darzyło się wyjątkowo silną antypatią. Wallenrod zginął wkrótce w tajemniczych okolicznościach, a wielu podejrzewało Diakonova, temu ostatniemu nic jednak nie można było udowodnić. Przed swoją śmiercią Axel

zdażył jednak oddać swojego jedyne- go syna, Wenera, pod opiekę pewnego rolnika. Ten wychował go jak własnego syna, nic nie wspominając mu o jego prawdziwym pochodzeniu aż do momentu, gdy Werner ukończył 18 lat. Wówczas bowiem, zgodnie z wolą ojca, miał się wszystkiego dowiedzieć i jeśli starczy mu sił pomścić dawne krzywdy.

RADA STARSZYCH

W tym momencie zaczynają się Twoje przygody. Aby odzyskać utracony tytuł (i zamek) musisz stanąć przed radą złożoną ze Smoczyc Rycerzy i przekonać ich, że godzien jesteś ich tytułu. Ponieważ Rycerze należą do różnych ras, również ich nastawienie do Ciebie będzie różne. Jedni zgodzą się głosować za Twoim przyjęciem, jeśli spełnisz kilka ich życzeń, inni wymagać będą od Ciebie tylko mądrości w postępowaniu, a kilku pozostałych stanie za Tobą, gdy pokażesz, że podobnie jak oni również nie stronisz od przemocy. Zanim jednak zaczniesz myśleć, którą metodę postępowania przyjąć, musisz odnaleźć smoka, który zaginął po śmierci swojego pana; przekonać go, że wcale nie jesteś gorszym jeźdźcą od swojego ojca i w końcu odszukać zbroję, w której Axel zwykł być dosiadać swojego wierzchowca.

Roboty masz więc sporo. W czasie rozwiązywania swoich problemów cały czas musisz pamiętać, że Twoje uczynki mogą wpłynąć na decyzję poszczególnych członków Rady. Oczywiście, zawsze możesz pozbyć się któregoś z nich, jednak z własnego doświadczenia wiem, że nie jest to najlepsza droga do sukcesu. Rada staje się wówczas jakby bardziej nieprzy-





chylna. Rozsądniej jest więc pozostawić wrogiemu Ci rycerza przy życiu z nikłą nadzieją, że uda Ci się w końcu przekonać go do siebie. Poza tym, wszystkich członków Rady zabić na pewno nie możesz, gdyż nie miałby kto na Ciebie głosować. Uzbrój się więc w cierpliwość i potraktuj ich jak grupę staruszków (choć w istocie nie ma tam nikogo, kto mógłby uchodzić za starca), których kaprysy musisz przez pewien czas wypełniać.

Ich żądania sprowadzają się do tego, że musisz odwiedzić pewne miejsca i rozwiązać pewne zagadki, a następnie odwiedzić inne miejsca i rozwiązać inne zagadki... Hmm. Masz jednak do wyboru aż dwie drogi radzenia sobie z napotkanymi przeszkodami. Możesz użyć swojej mądrości, co oznacza, iż zmusisz swoje szare komórki do pracy, a tym samym zaskarbisz sobie sympatię niektórych Smoczyczych Rycerzy lub zdać się na siłę Twoich mięśni, czym również zdobędziesz zaufanie członków rady, tyle że innych. Niezależnie od obranej metody postępowania i tak natkniesz się na kilka puzli, których nie zdołasz rozwiązać mieczem, jak również kilka sytuacji, w których zbyt długie myślenie nie będzie rozsądnym posunięciem.

EYE OF THE BEHOLDER 4

Myślę, że w tym momencie warto wspomnieć o grafice. **Dragon Lore** opracowane zostało przez francuską grupę Cryo, która słynie z wizualnej strony swoich programów (choćby **MegaRace**). **Dragon** nie odbiega od tego standardu, a można by go nawet porównać z takimi "gigantami" jak **The 7th Guest** lub **Myst**. Mówiąc krótko, przy tworzeniu oprawy graficznej programu na szeroką skalę użyto techniki renderingu, dzięki czemu wszystkie obiekty nabrały wyjątkowej wyrazistości i głębi. Wizualne walory gry podnoszą także liczne animowane sceny przedstawiające rozwój akcji (choćby wspaniała filmowa czołówka).

Niestety, w tym całym "oh" i "ah" na temat grafiki znajduje się jeden poważny minus. **Dragon Lore** zrealizowany został w popularnej pierwszoosobowej konwencji, w której grę widzisz oczami bohatera. Plus. Porusza się on jednak w bardzo niemodny już sposób na zasadzie "dużych kroków" - patrz **Eye of the Beholder**. Minus. Zamiast więc płynnego przesuwania się obrazu, który stał się już niejako obowiązującym schematem



ustalonym przez **Wolfenstein 3D** i **Doma**, **Dragon Lore** oferuje Ci zmieniające się obrazki, co prawda jakością nie ustępujące zdjęciu, lecz niestety nieruchome.

O USTACH, KTÓRE SIĘ NIE ZAMYKAŁY, PAJĘCZYNIE I ZNIKAJĄCYM CZŁOWIEKU

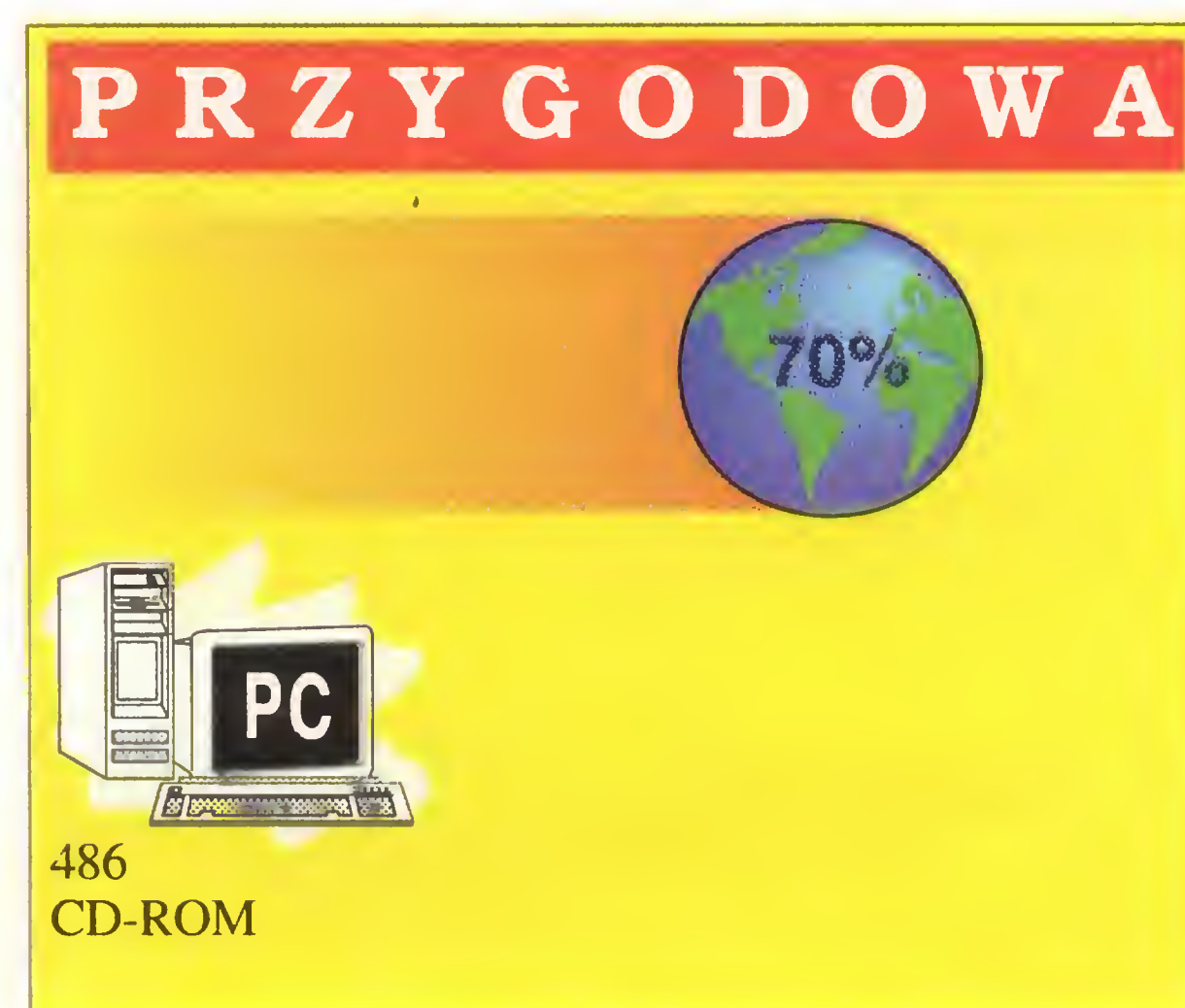
Wspomniana przed chwilą wada nie jest tak naprawdę irytująca, jeśli bardziej obchodzi Cię rozwiązywanie zagadek, niż chodzenie w kółko i podziwianie ładnego krajobrazu. Niestety, w **Dragon Lore** znajdziesz również kilka bardziej denerwujących, nazwijmy to, niedociągnięć. Usta rozmawiającej z Tobą postaci poruszają się na przykład znacznie dłużej, niż trwa jej wypowiedź. Sprawia to raczej komiczne wrażenie, ale nie sądzę, by **Dragon Lore** miał być w zamierzeniu autorów śmieszny. Jeszcze poważniejszy błąd tkwi w scenariuszu, który godzi niemalże w zdrowy rozsądek. W trakcie jednej ze swoich podróży drogę zagraadza Ci pajęczyna tak gruba, że nie możesz jej przeciąć mieczem. Dookoła ciągnie się równina długa na milę, Ty jednak nie możesz zejść z drogi, mimo że dookoła naprawdę nie ma nic, co mogłoby Ci w tym przeszkodzić. Po prostu - nie możesz i tyle. Musisz więc wykonać pewne trudne zadanie tak, aby zdobyć czar, który zlikwiduje pajęczynę. Jak na mnie, to jest to szyte bardzo grubymi nićmi. Równie frustrujące są zdarzające się od czasu do czasu przypadki, kiedy to postać, którą jeszcze przed chwilą miałeś na wyciągnięcie ręki, rozplywa się nagle w powietrzu, gdy uczynisz krok naprzód. I jest obojętne, w którą

stronę byś się wówczas obrócił, mogę Ci zapewnić, na pewno jej nie zobaczysz. Musisz się cofnąć, a wtedy dana postać - hop! - pojawia się na swoim dawnym miejscu, to znaczy przed Twoim nosem. To tyle o najwyraźniej szwankujących w **Dragon Lore** prawach fizyki.

PLUSY

Bynajmniej nie bierz sobie tego wszystkiego zbyt głęboko do serca. Jest wiele innych gier przygodowych, które mogą pochwalić się jeszcze większą liczbą wad, większą nawet niż zalet. **Dragon Lore** na pewno do nich nie należy. Wspaniała grafika, digitalizowany dźwięk, sprawnie działający system sterowania, wspaniała fabuła, intrygujące i logiczne zagadki, możliwość różnych zakończeń gry, wszystko to są zalety, które na długie wieczory zdołają przykuć Twoją uwagę. Myślę, że **Cryo**, które na koniec tego roku zapowiada następną część **Dragon Lore**, może liczyć na gorące przyjęcie.

Piotr Orcholski





POLSKIE GRY

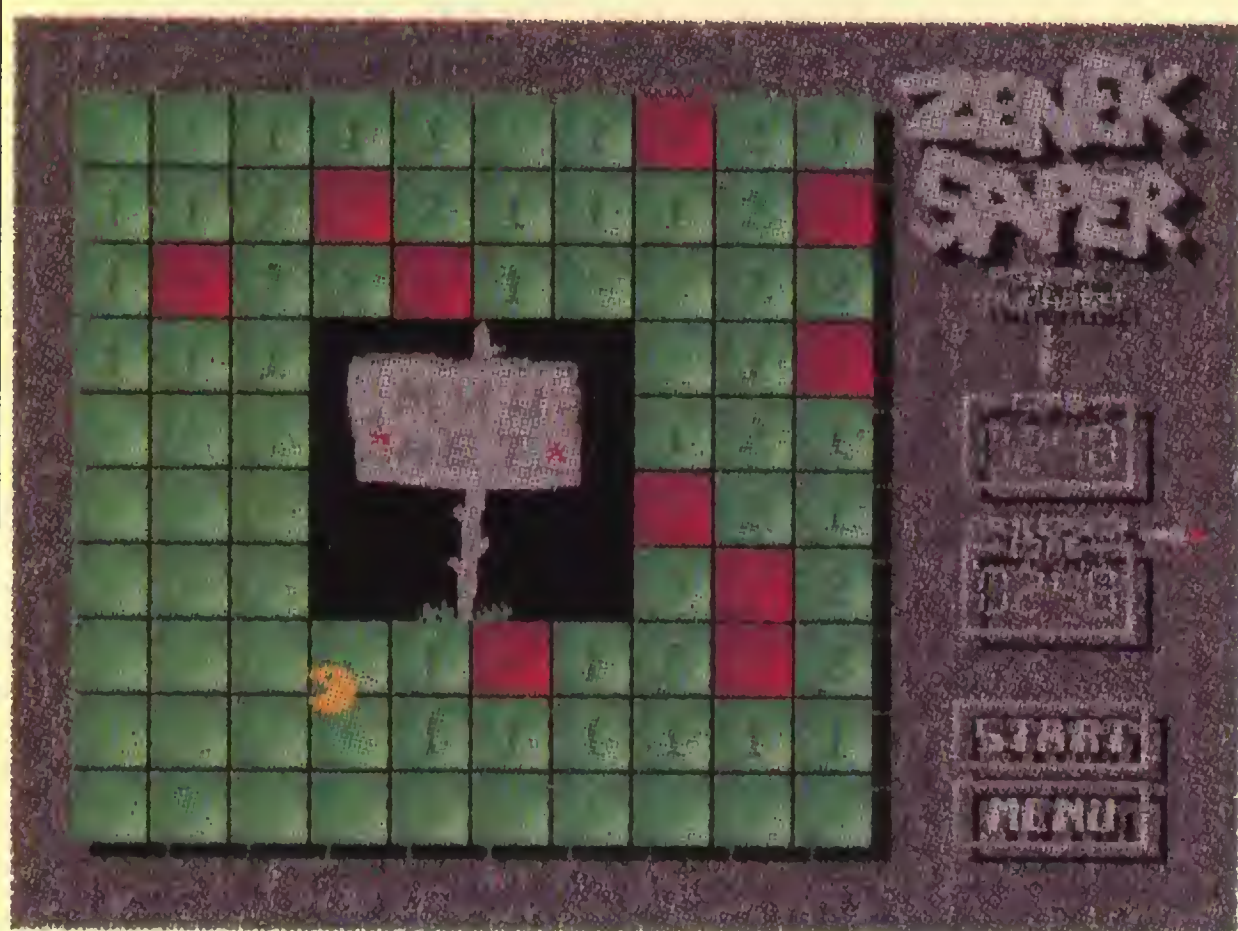
ŚWIET
KOMPJUTEROWYCH

ZENEK SAPER

Producent: Eureka

Większość z Was na pewno jeśli nie widziała, to słyszała o tego typu grze. Powstawało już wiele jej odmian na różne komputery. Tym razem chciałbym przedstawić polską grę firmy **Eureka**.

Pole gry składa się ze 100 kwadratów. Na początku wszystkie są zakryte (kolor czerwony). Posługując się myszką i jej lewym przyciskiem, możesz odkrywać wybrane kwadraty. Odkryte puste pole (brak miny) jest ko-



loru zielonego. Chodzi o to, aby odkryć wszystkie nie zaminowane pola. Jeżeli odkryjesz pole, na którym znajduje się mina, to niestety kończysz grę, w myśl przysłowia, że saper myli się tylko raz.

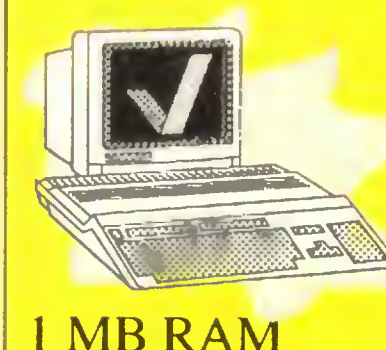
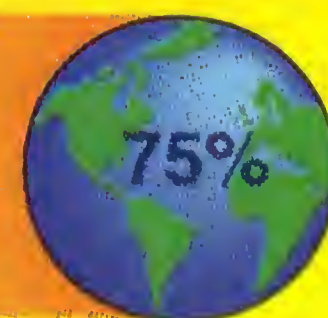
Zenek Saper jest grą logiczną, a nie losową, więc komputer podpowiada, gdzie mogą być miny. Na początku komputer wskazuje pierwszy kwadrat szarą pulsującą strzałką. Naciskając na wskazane miejsce, możesz być pewny, nie trafisz na minę. Dalej jest już trudniej. Cyfry znajdujące się na zielonych, odkrytych polach, podpowiadają, ile min sąsiaduje z tym polem. Liczone jest to także na skos, więc jak łatwo obliczyć, dookoła jednego pola może znajdować się nawet 8 min. Problem w tym, że komputer nie podaje dokładnie, na których polach umieszczone są miny. Dzięki logicznemu myśleniu musisz dojść do tego sam. Jeżeli ktoś ma jeszcze wątpliwości, jak grać w tę grę, wówczas w instrukcji znajdzie szczegółowy opis wraz z przykładami zawierającymi ilustracje.

Zenek Saper jest wspaniałą grą logiczną. Pomysł jest dosyć stary, trzeba jednak przyznać, że najczęściej właśnie stare pomysły w nowym wykonaniu stają się hitem na naszym rynku.

Gra wykonana jest perfekcyjnie, grafika i towarzysząca jej muzyka są niezłe. Wszystkim niedoszłym saperom życzę jak najmniej min na swojej drodze. Na szczęście, tutaj można się mylić.

A.M.

LOGICZNA



1 MB RAM

DISCER

Producent: L. K. Avalon

Mieszkańcy Xarrhox, siódmej planety Alpha Centauri, od wieków pozostawali w dobrych stosunkach z Ziemią. Nic więc dziwnego, że ci ostatni poważnie się zaniepokoiłi, gdy Xarrhoxanie nieoczekiwanie zerwali wszelkie kontakty z Ziemią. Po długich debatach postanowiono wysłać na Xarrhox tajnego agenta, którego zadaniem będzie dyskretne rozpoznanie sytuacji. Niestety, urządzenia napędowe statku zawiodły i wspomniany wywiadowca wynurzył się w nadprzestrzeni w nieznanym układzie planetarnym. Uszkodzone silniki uniemożliwiały dalszy lot, więc agent posta-

nowił spenetrować powierzchnię najbliższej z planet. Czujniki jednoznacznie wskazywały istnienie na niej wysoko zorganizowanych form życia...

Celem gry jest zebranie dyskietek rozrzuconych po trzech kontynentach tajemniczej planety. Swoją przygodę możesz rozpocząć od dowolnego kontynentu. Żeby jednak ukończyć grę, musisz przejść wszystkie trzy lądy. Na każdym etapie należy znaleźć cztery dyskietki, co umożliwi przejście do dalszej części gry.

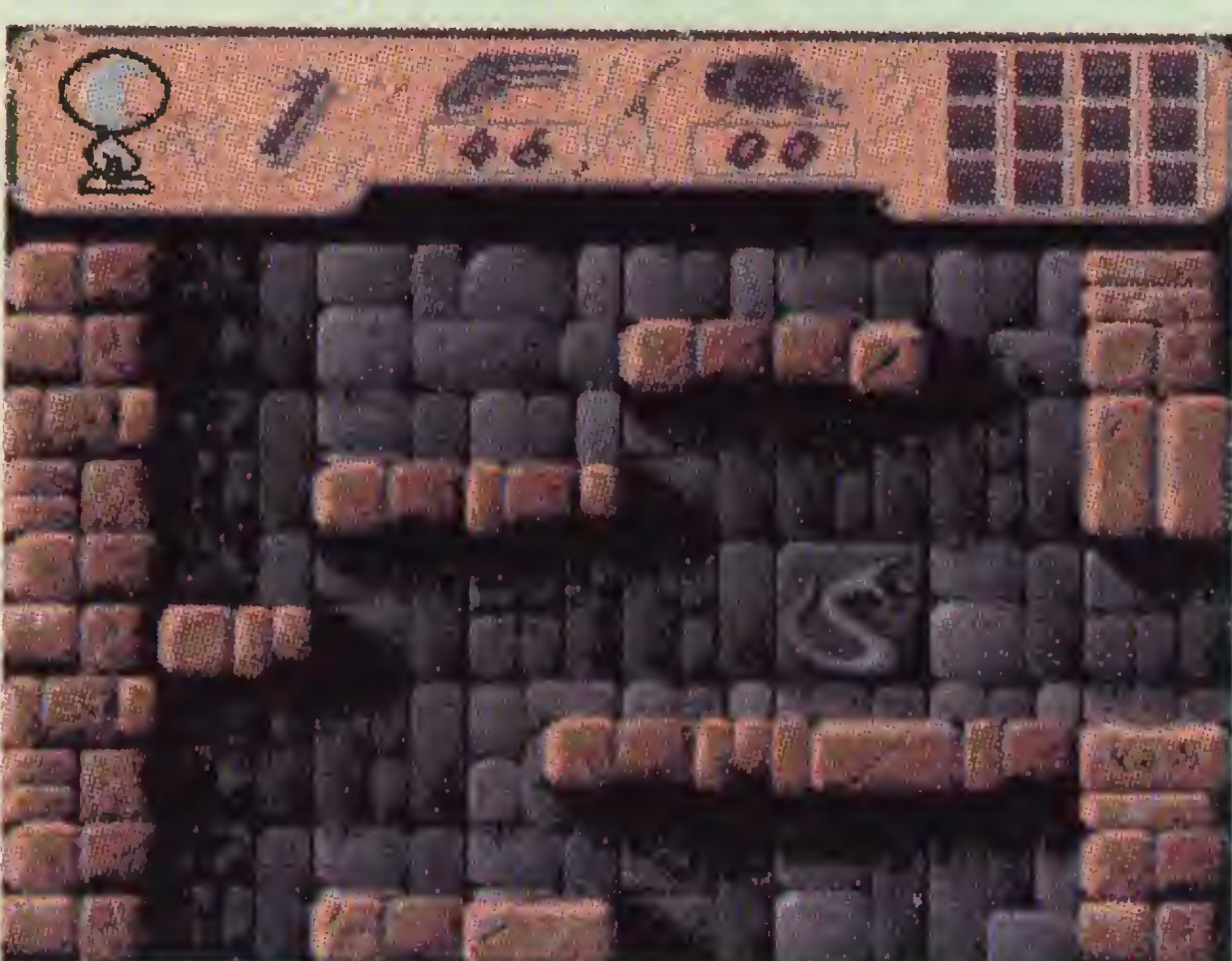
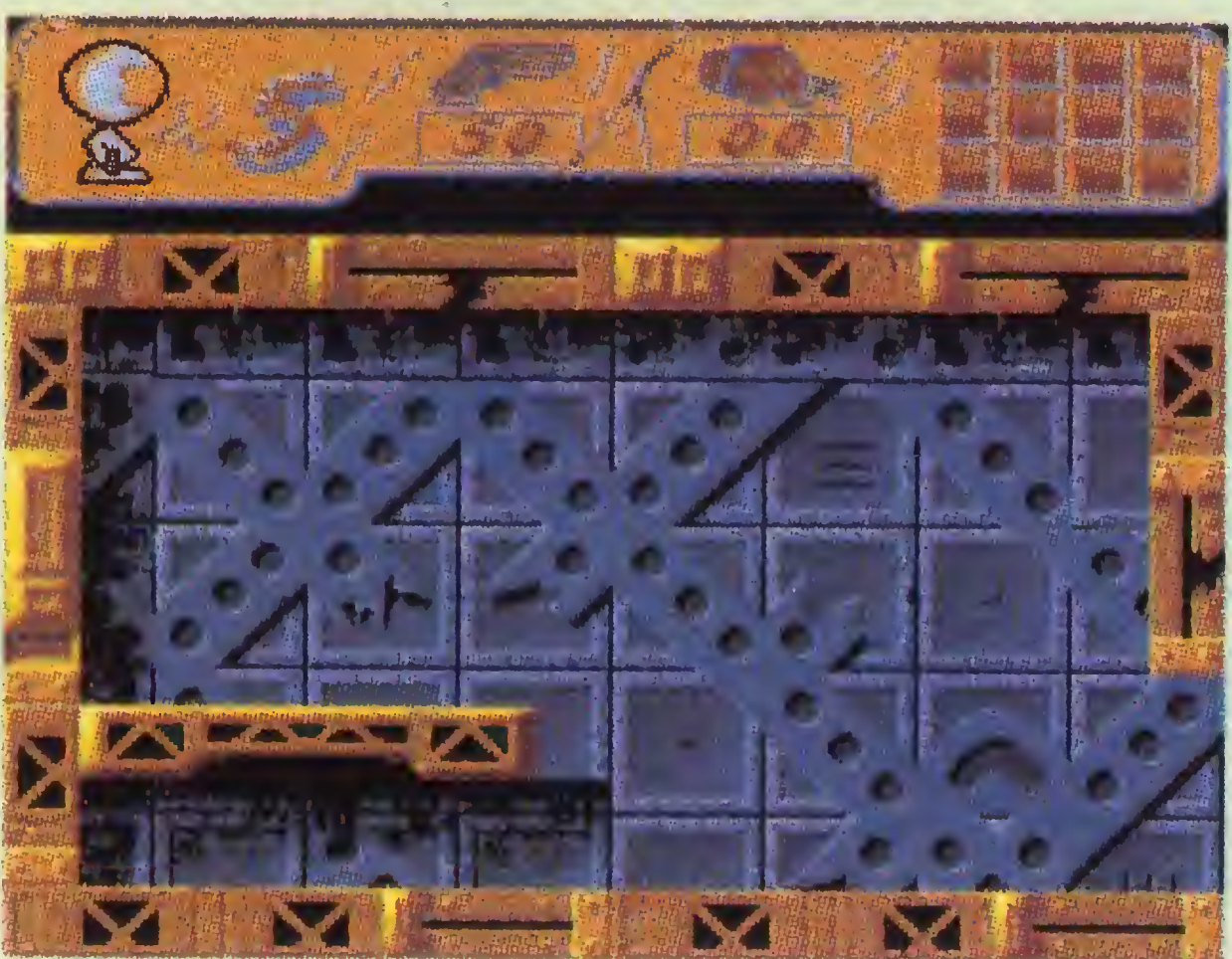
Podczas poszukiwań Discer napotyka na rozmaite stwory. Na szczęście, posiada on pistolet plazmowy z limitowaną amunicją. W trakcie gry należy odszukać i odpowiednio użyć pęczków dynamitu, które kruszą niektóre ściany. Ładunek ulega odpaleniu po skierowaniu joysticka w dół na planszy z kruszącą się ścianą. Po zmia-

nie plansz w czasie gry **Discer** jest przez parę sekund nieśmiertelny, co symbolizuje jego mrugająca sylwetka na panelu kontrolnym. Normalnie sylwetka ta nie miga.

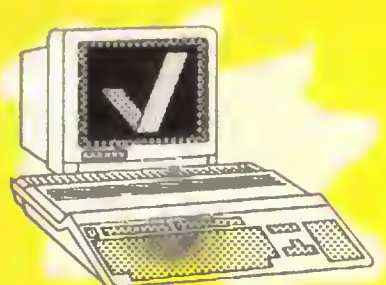
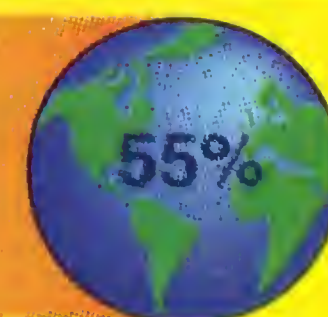
Panel informacyjny znajduje się u góry ekranu. Są na nim umieszczone następujące informacje: ilość żyć, ilość amunicji, liczba wiązek dynamitu oraz zebrane dyskietki. Po znalezieniu dyskietki automatycznie zapelnia się jedno z dwunastu pól.

Gra wykonana jest na dosyć dobrym poziomie. Grafika, muzyka oraz płynna animacja zdecydowanie wpływają na podniesienie atrakcyjności gry. Uwaga - tylko dla miłośników platformówek.

A.M.



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



MIECZE VALDIGIRA 2 WŁADCA GÓR

Producent: TimSoft

Karzeł Aldir zwany Wyzwolicielem Heldgoru siedział w jednej z komnat niewielkiej twierdzy i szpetnie przeklinając kontemlował swą obecną sytuację. Tydzień wcześniej na jego dwór (od czasu akcji "Pięć Mieczów" był królem Heldgoru) przybył ranny, wynędzniały karzeł. Posłaniec ów przyniósł niepokojące wieści. Oto na spokojne, rodzinne strony króla Aldira padł cień Krwawego Zenona, znanego rzeźmieszką parającego się wcześ-



niej jedynie drobnym rozbojem, który kupił gdzieś "na lewo" przedmiot zwany Okiem Cyklopa o potężnej sile magicznej. Następnie jako wódz hordy wezwanych z zaświatów potworów napadł na spokojną krainę Dale. Osiadłszy w wykutym wewnątrz góry pałacu rozkazał nazywać się Władcą Gór i z wysokości swego tronu terroryzował całą okolicę.

Król Aldir, usłyszawszy tę wstrząsającą historię, postanowił wyruszyć na samotną wyprawę, by uwolnić nieszczęsne karły. Wielu wiernych dworzan próbowało go przekonać, by wziął ze sobą przynajmniej setkę zbrojnych. Władca był jednak uparty. Ubzdurał sobie, że posiada jakieś nadprzyrodzone moce i nie ma sytuacji, z której nie wyszedłby zwycięsko. Sam uwolnił Heldgor - powiedział, pakując zapasowe baterie do walkmana na spód plecaka - sam też uwolnię Dale. Nie pomagały żadne tłumaczenia. Do władcy nie trafiało, że człowiek posiadający Oko Cyklopa ma wielką moc i jest praktycznie niezniszczalny. Ta sama głupota, która niegdyś kazała Aldirowi ryzykować życiem dla uwolnienia

Heldgoru, teraz pchała go w łapy Władcy Gór.

Wola króla jest zawsze prawem najwyższym i karzeł postawił na swoim. Wkrótce więc Aldir kroczył samotnie kamienistą drogą, rozpierany dumą i niezbyt uzasadnioną pewnością siebie.

Jak widać, historia jest prosta, podobnie jak prosty jest cel gry. Twoje główne zadanie to zniszczenie Władcy Gór, odszukanie komnaty tronowej w Pałacu Pod Górą i koronowanie się tam na władcę Dale - króla karłów.

Grafika jest dosyć przeciętna, ale każdy, kto lubi gry platformowe, zapewne spróbuje swych sił.

A.M.

ZRĘCZNOŚCIOWA



PRELUDIUM

Producent: Atares

Preludium jest grą edukacyjną, w której połączono zasady gry przygodowo-labiryntowej z nauką ortografii.

Główny bohater ma na imię Krzysztof i jest chłopcem ciekawym świata. Ma zamiar wybrać się na włóczęgę po Chochlandzie, by zasmakować przygód i zaznać mocnych wrażeń. Nie ma pojęcia, co go tam czeka, lecz aż się pali do wędrówki. Wcielając się w postać Krzysztofa możesz poznać tę cudowną krainę przygód i marzeń, gdzie by przeżyć, trzeba nie tylko być sprawnym, zręcznym i śmiałym, ale należy wykazać się również wiedzą - i to nie byle jaką, bo wiedzą o zasadach pisowni języka ojczystego.



Chochland to swego rodzaju labirynt składający się z różnego rodzaju pomieszczeń, pełen czyhających na bohatera przeciwności utrudniających dojście do celu. Bohater przemierzając labirynt musi być bardzo ostrożny, gdyż niezamierzone zetknięcie ze skałą, ścianami, drzwiami, spadającymi kroplami wody i innymi "niespodziankami" powoduje utratę energii życiowej. Krzysztof może co prawda zdobyć jej niezbędny zapas, niemniej za wszystko trzeba w życiu płacić i po pobraniu energii bohater musi się cofnąć o dwa etapy w swej wędrówce. Zważywszy, że poza zręcznością, Krzysztof musi się wykazać dość dobrą orientacją (nie wszystkie drzwi prowadzą do następnych etapów - niektóre cofają bohatera) zbyt częste pobieranie energii może się okazać w efekcie niezbyt fortunnym pomysłem. Bohater posiada możliwość świadomego przeniesienia się w inny obszar labiryntu przy użyciu translatora, przy czym musi sobie zdawać sprawę z konieczności pokonania określonych trudności w obszarze, w którym aktualnie przebywa.

Krzysztof, pokonując labirynt Chochlandu, ma do pokonania jeszcze jedną, ale za to zasadniczą trudność - by przejść do następnego etapu labiryntu (bez utraty energii) musi zdać test z ortografii, polegający na udzieleniu trzy-

krotnie dobrej odpowiedzi na pytania o poprawność pisowni ukazujących się słów. Każdy błąd powoduje utratę energii życiowej bohatera i konieczność przejścia testu od nowa. Dopiero zaliczony test umożliwia otwarcie drzwi do następnej komnaty labiryntu i dostęp do kolejnych przygód.

Przyjemne z pożytecznym, tak można w skrócie określić tę grę. Doskonały pomysł, niezłe wykonanie, duża przyjemność grania. Polecam grę szczególnie młodszym odbiorcom, co oczywiście nie oznacza, że starsi nie mogą w nią grać. Jeśli chcesz sprawdzić swoją znajomość ortografii, a jednocześnie dobrze się zabawić, sięgnij właśnie po **Preludium**.

A.M.

EDUKACYJNA





POLSKIE GRY

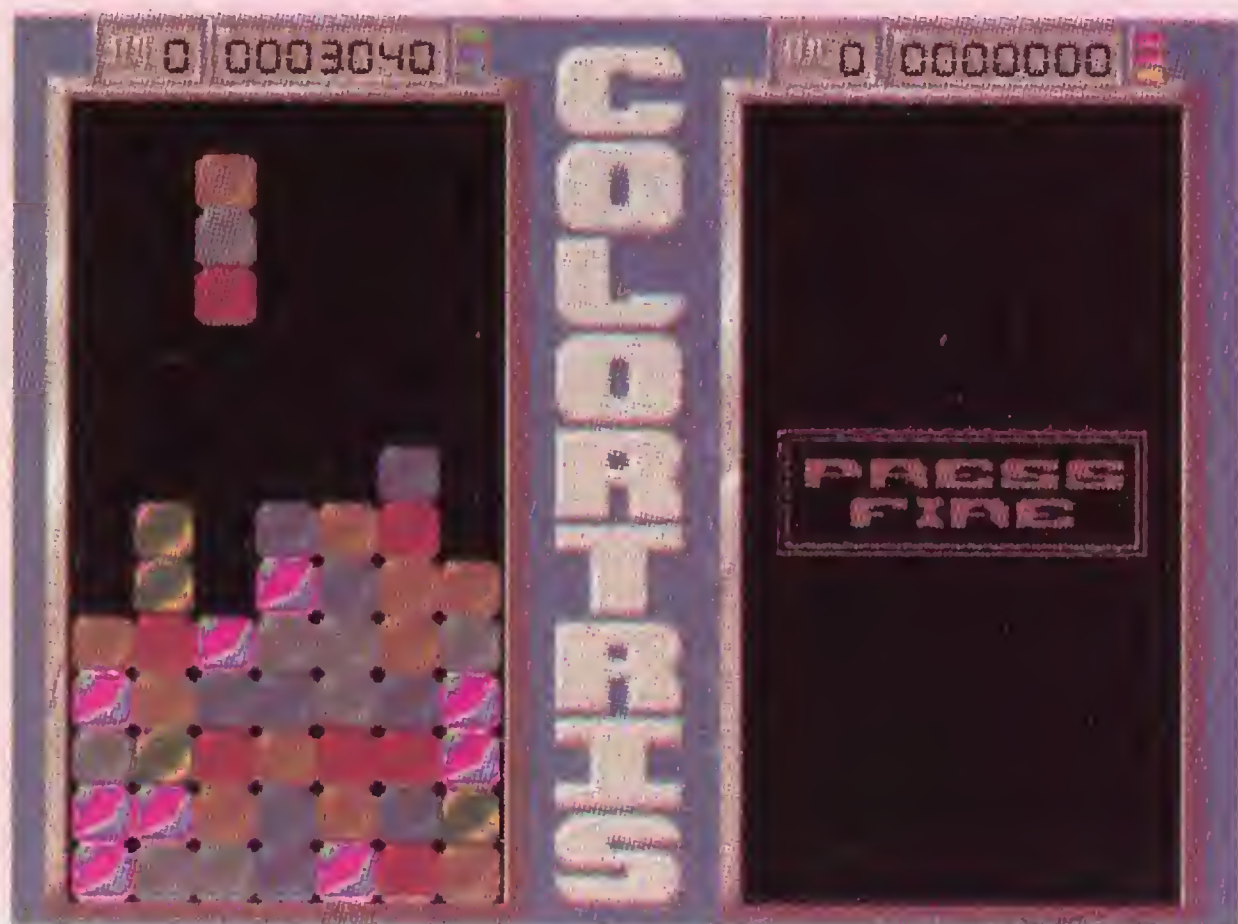
ŚWIET
GIER
KOMPUTEROWYCH

COLORTRIS

Producent: EXE

Zapewne miłośników *Block Outów* i *Tetrisów* zainteresuje fakt, że na polskim rynku gier powstała kolejna wersja tego typu rozrywki. Producentem jest firma EXE z Wrocławia, która dopiero niedawno weszła na rynek. Jest ona także dystrybutorem takich gier, jak *Magiczna Kostka*, czy *Puzzle*.

Colortris jest grą zapewniającą dobrą zabawę - i to nie tylko w pojedynkę. Ekran gry jest podzielony na dwie części w pionie, dlatego też



można grać w dwie osoby równocześnie.

Colortris należy do tego typu gier, które wymagają od uczestników szybkiego reagowania. Spadające klocki posuwają się bardzo szybko w porównaniu do wersji podstawowej *Block Outa*. Poza tym występują trzy poziomy trudności oraz mnóstwo plansz.

Grę obsługuje się joystickiem. Na ekranie ukazują się spadające klocki. Składają się one z trzech segmentów. Każdy z nich jest równej wielkości i różnego koloru. Oczywiście, zdarzają się dwa takie same kolory w jednym segmencie. W czasie opadania klocka można zmieniać ustawienie tych segmentów, wciskając fire w joysticku. Jeżeli ułożysz trzy segmenty tego samego koloru w pobliżu siebie, wówczas te znikają. Aby zadanie było łatwiejsze, otrzymujesz informację o kolorach każdego następnego segmentu. Niektóre z opadających klocków zawierają białe segmenty, które nie znikają nawet po ułożeniu trzech klocków. Są to po prostu trwałe bloki. Jedyna możliwość na pozbycie się ich, to poczekać na klocek z zegarkiem, który

działa jak bomba i likwiduje wszystkie graniczące z nią segmenty.

Podsumowując, gra jest zrobiona na dobrym poziomie. Oprócz dyskietki, w komplecie znajduje się dosyć obszerna instrukcja obsługi. Całość jest opakowana w kartonowe opakowanie wielkości etui od kaset wideo. Jak powiedział mi sam producent, pozwala to na zmniejszenie kosztów produkcji, a co za tym idzie - ceny. Mam nadzieję, że kolejne produkty firmy EXE będą równie udane. Polecam grę wszystkim fanom gier logicznych.

A.M.

LOGICZNA



WILD WEST

Producent: L. K. Avalon

Życie na Dzikim Zachodzie to nieustanna walka. Morderczy kilmat, niezmierzone przestrzenie i wyjęci spod prawa przestępcy. Niełatwo jest żyć, będąc zdany tylko na siebie. Dwóm pierwszym trudnościom niełatwo zaradzić, można jedynie do nich przywyknąć. Nie sposób jednak przyzwyczaić się do bezwzględного rabusia, grasującego na prerii. Na szczęście, jest ktoś, przed kim bandyci czują respekt - tajemniczy łowca nagród, równie bezwzględny jak oni, nie mający niczego do stracenia. Właśnie wyrusza na swoją kolejną wyprawę - tym razem tropem Robsona i jego ludzi, którzy zdążyli już zdobyć złą sławę.



Czy zdoła sobie z nimi poradzić? Na to pytanie możesz odpowiedzieć sam, gdyż jak łatwo się domyślić, to właśnie Ty wcielisz się w postać łowcy.

Celem gry jest oczywiście pokonanie licznej bandy Robsona. Walka toczy się w rozmaitych miejscach, łowca jest bowiem w ciągłym pościgu. Jak na owe czasy przystało, pojedynki toczą się na rewolwery. Masz do wyboru celownik i musisz tylko strzelać do wyłaniających się w różnych miejscach przeciwników. Nawet jeśli uda Ci się rozgromić całą bandę Robsona, nie oznacza to końca misji. Całkowity sukces osiągasz dopiero po rozprawieniu się z samym szefem. Nim to jednak nastąpi, trzeba się sporo namęczyć.

Grę obsługuje się zarówno joystickiem, jak i myszką, dlatego też zwolennicy joysticków powinni być usatysfakcjonowani - niemniej osobiś-

cie polecam grę myszką, ponieważ celownik przesuwany się szybciej.

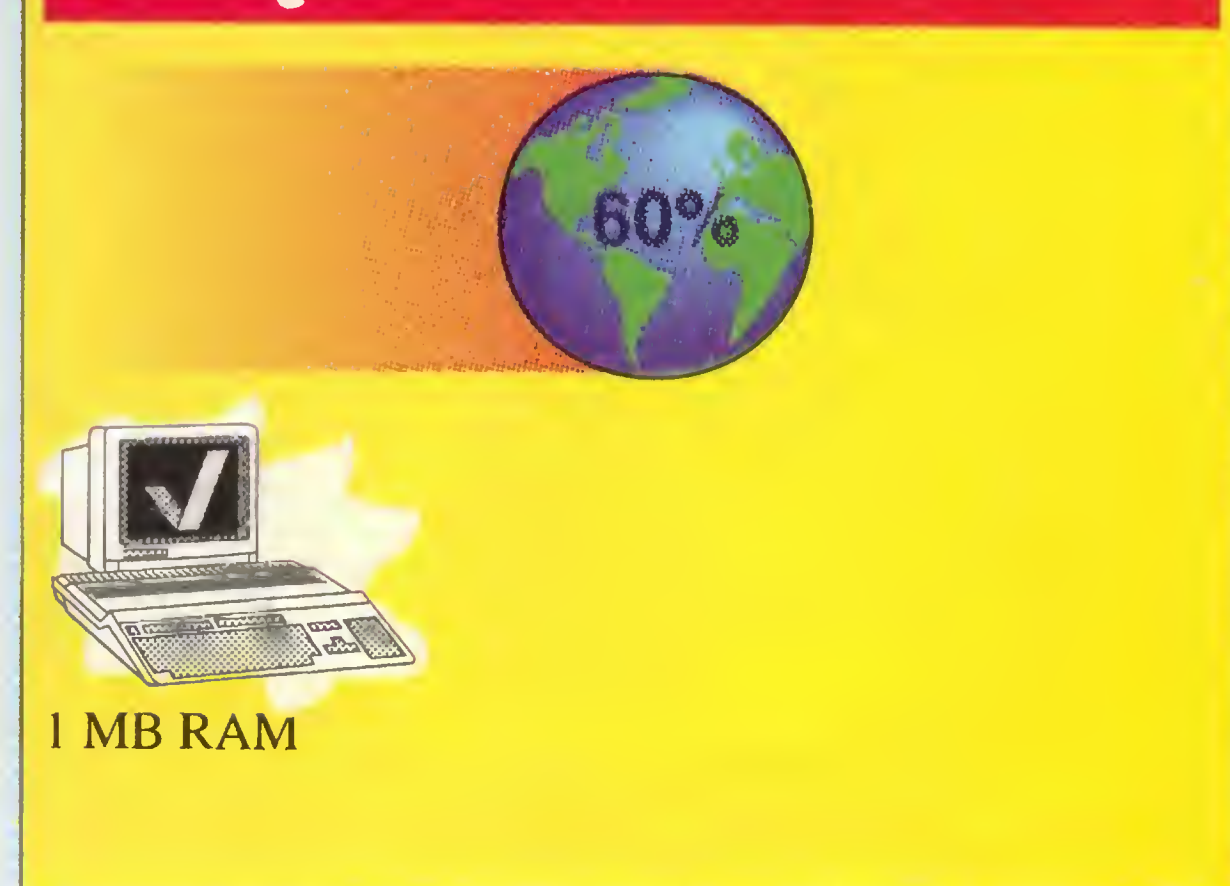
Pomysł jest stary, jak świat, więc gra może nie wszystkim się podobać. Grafika jest na średnim poziomie (choć do gry wprowadza Cię niezłe intro), ale nie o nią tu przecież chodzi, tym bardziej, że gra zajmuje jedną dyskietkę. Przede wszystkim trzeba się wykazać dobrym wzrokiem i szybkim refleksem. Nie można natomiast nic zarzucić obsłudze gry. Jest ona bardzo łatwa i przyjemna dla użytkownika.

Wild West polecam wszystkim lubiącym strzelanki z celownikiem. Dyskietka wraz z niewielką instrukcją i kartą rejestracyjną znajduje się w estetycznym, sztywnym opakowaniu (czyli takim, do jakiego już się przyzwyczailiśmy).

A.M.



ZRĘCZNOŚCIOWA





PUZZLE

Producent: EXE

Puzzle to kolejna gra firmy EXE. Jak sama nazwa wskazuje, chodzi o układankę, tym razem jednak głównie przeznaczoną dla młodszych użytkowników Amigi. Nie oznacza to, oczywiście, że starsi nie mogą w nią pograć. Muszę przyznać, iż sam spędziłem trochę czasu przed monitorem, starając się dopasować poszczególne elementy.

Gra składa się z 25 kolorowych obrazków. Oprócz nich, na uwagę zasługuje zabawny sposób komunikowania

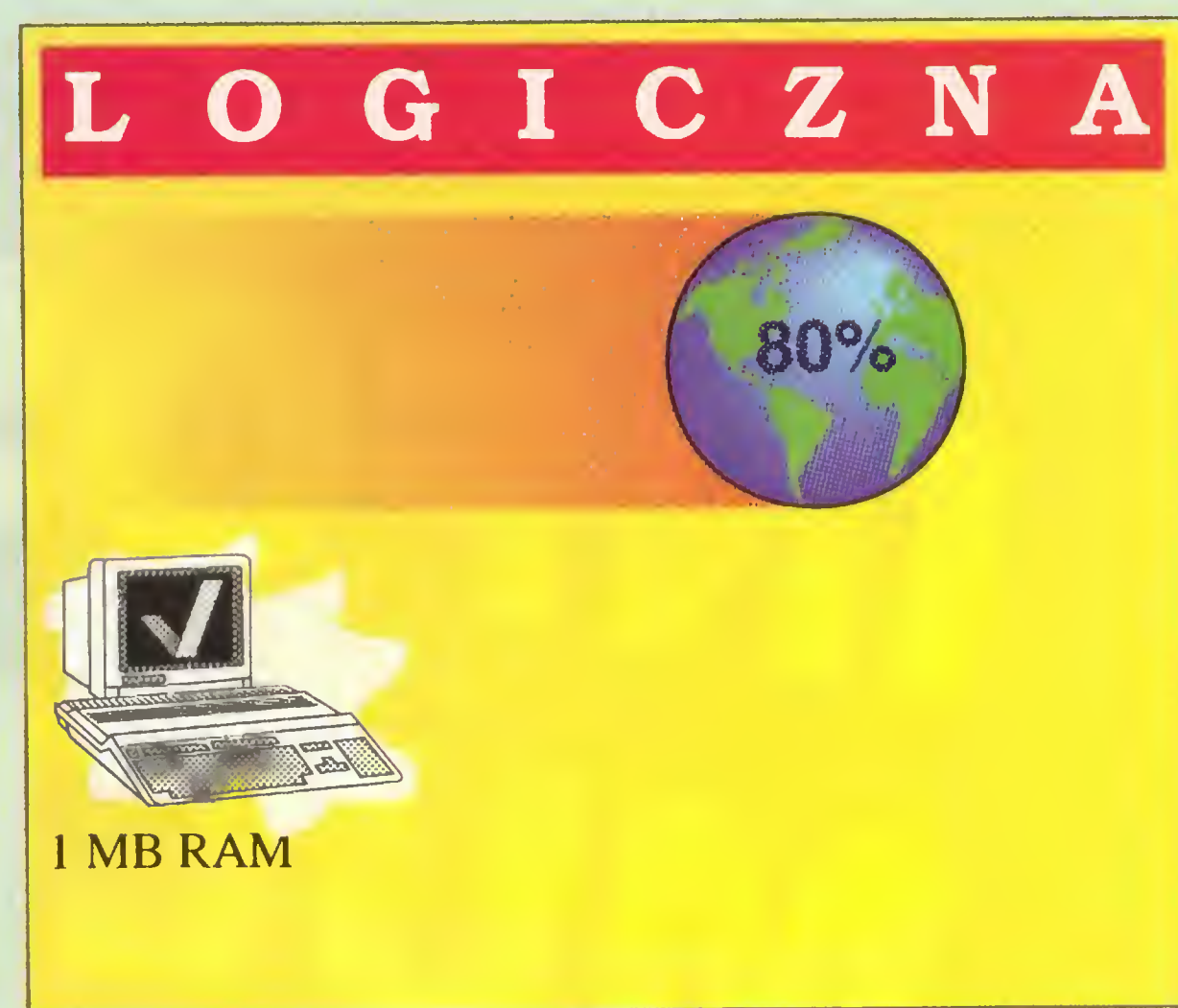
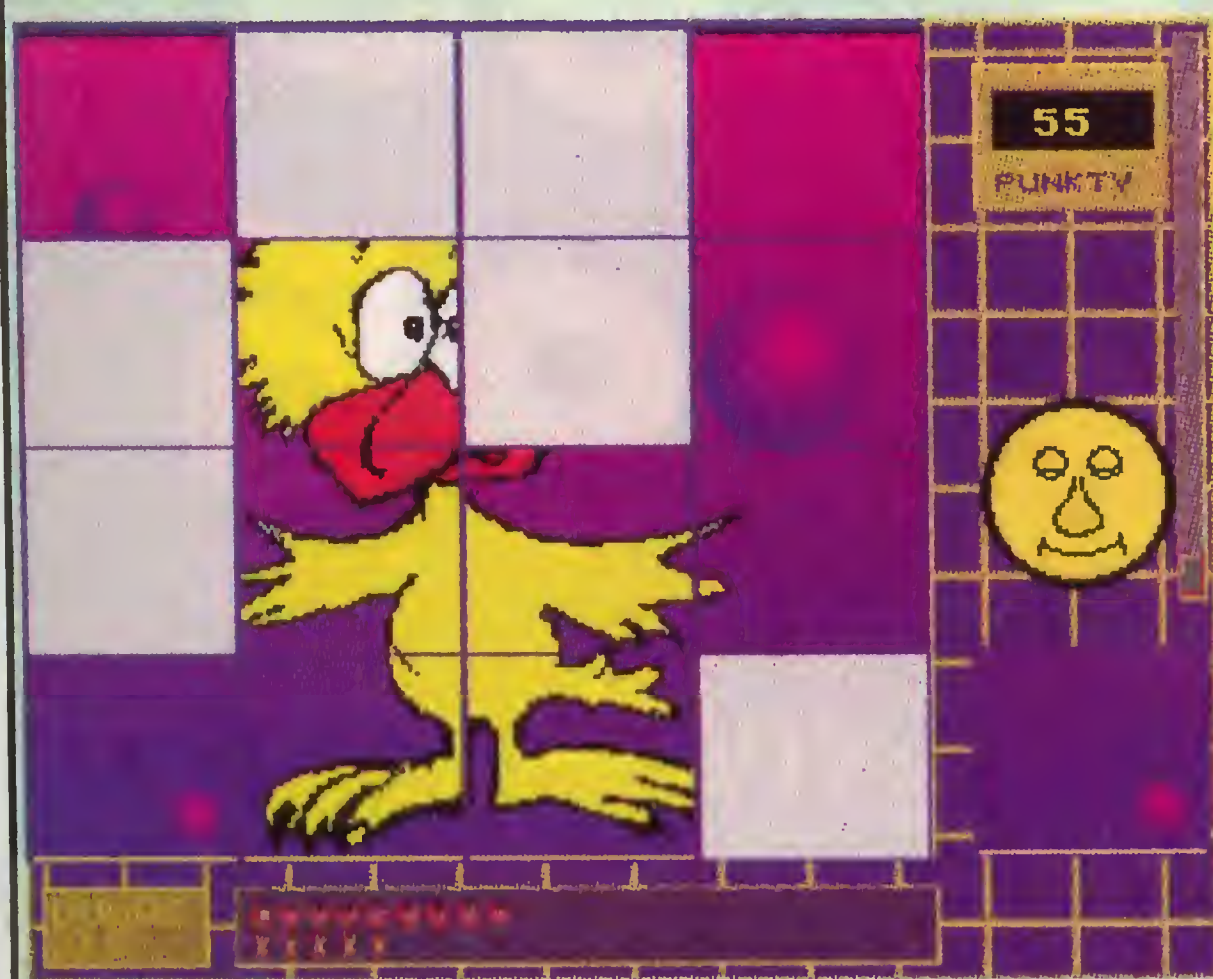
się z użytkownikiem (komputer mówi zniekształconym głosem). Również punktacja została zrobiona "na wesoło". Za prawidłowo ułożony obrazek otrzymuje się punkt w postaci jabłka, natomiast za błędny układ - tylko ogryzek.

Na głównym ekranie można rozpocząć grę od początku oraz wpisać kod, który pozwoli na kontynuację gry od dowolnego poziomu. Kod otrzymuje się zawsze po dobrze ukończonym levelu, kiedy to głos mówi: "brawo". Sterowanie grą odbywa się przy pomocy joysticka i klawiatury. Wybór zależy od Ciebie. Na początku ukazuje się cały obrazek. Gdy już się na niego napatrzysz, wciskasz spację i możesz rozpoczynać nanoszenie fragmentów na ich miejsce.

Posiadacze gry, którzy wyślą kartę rejestracyjną, mogą wziąć udział w konkursie plastycznym. Do wygrania czeka 30 programów tej firmy (nagroda I - 3 programy, nagroda II - 2 programy, 25 nagród III - po jednym programie). Szczegóły można poznać bezpośrednio od producenta.

Podsumowanie wypada nader korzystnie dla programu. Puzzle jest wspólną grą rozwijającą wyobraźnię. Każdy, kto się chce odprężyć, odpocząć od strzelanki, powinien sięgnąć właśnie po ten tytuł. Oglądanie super obrazków naprawdę może przynieść wiele satysfakcji.

A.M.



PIONOMANIA

Producent: Mirage

Pionomania jest komputerową odmianą starej gry planszowej znanej pod nazwą *Pentomino*. Zadaniem gracza jest ułożenie 80 poziomów z 12 klocków, które można dowolnie obracać we wszystkich płaszczyznach. Niektóre wzory można ułożyć z mniejszej liczby klocków, inne wymagają użycia wszystkich z zestawu. Każdy poziom można ułożyć na kilka sposobów. Pewnym wyjątkiem jest poziom zerowy, który można układać bez większych ograniczeń. Klocki przenosi się z magazynu na planszę przy użyciu specjalnej "łapki". Podczas

gry obowiązuje jedna główna zasada: naciśnięcie prawego klawisza myszy zmienia tryb pracy, a lewego - powoduje wykonanie czynności związanej z danym trybem. Szczegółowy opis poszczególnych trybów można znaleźć w oryginalnej instrukcji gry.

Przed rozpoczęciem właściwej gry masz do wyboru kilka opcji. Są to: "start", "wybór poziomu", "wpisanie hasła". Pierwszej chyba nie trzeba komentować, druga pozwala wybrać poziom, od którego chcesz rozpocząć grę (ilość poziomów do wyboru jest uzależniona od wprowadzonego hasła, po naprowadzeniu kursora na odpowiedni numer i naciśnięciu klawisza, w górnym lewym rogu pojawi się kształt figury do ułożenia), natomiast trzecia pozwala na wprowadzenie hasła decydującego o dostępności do po-

szczególnych poziomów.

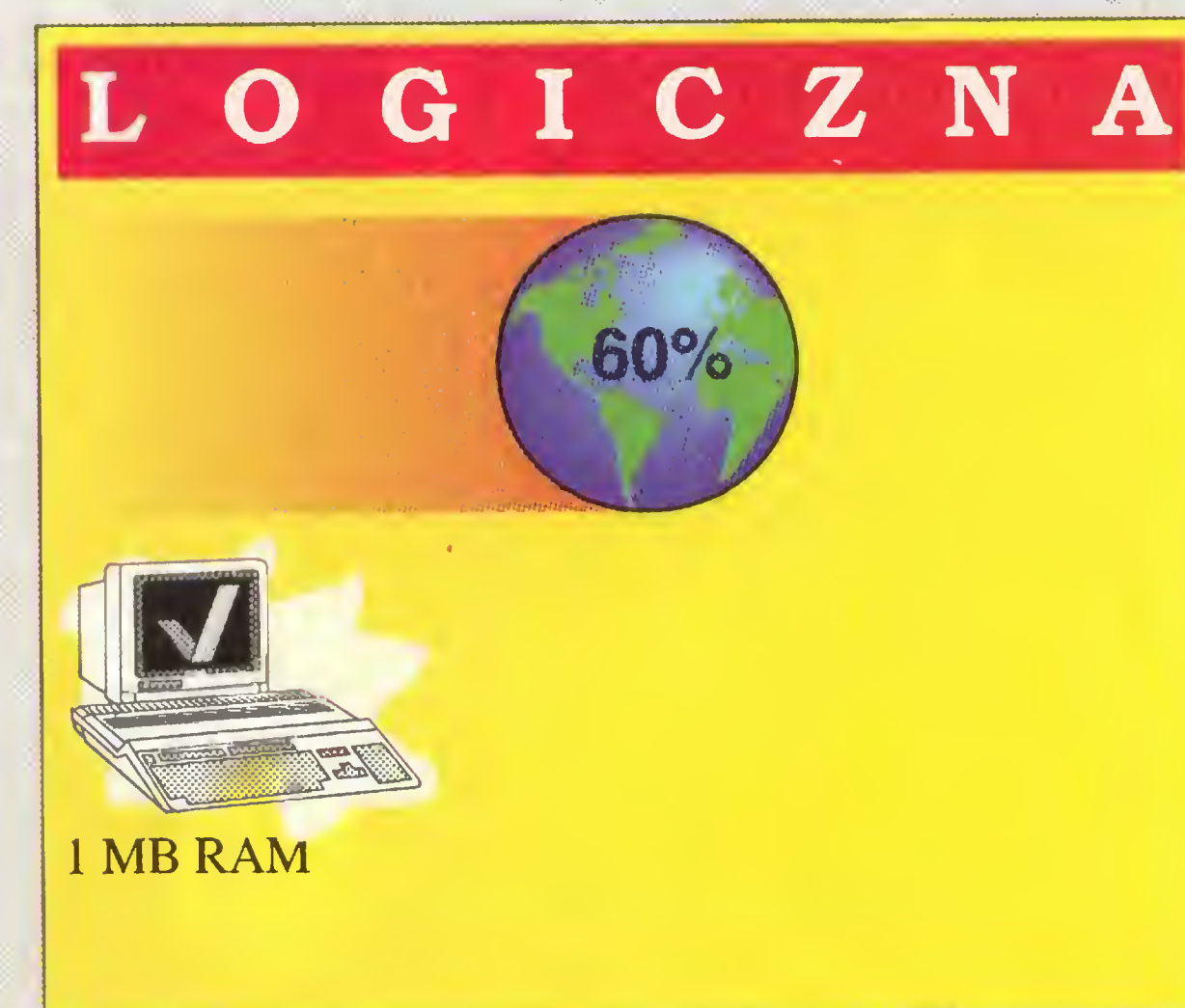
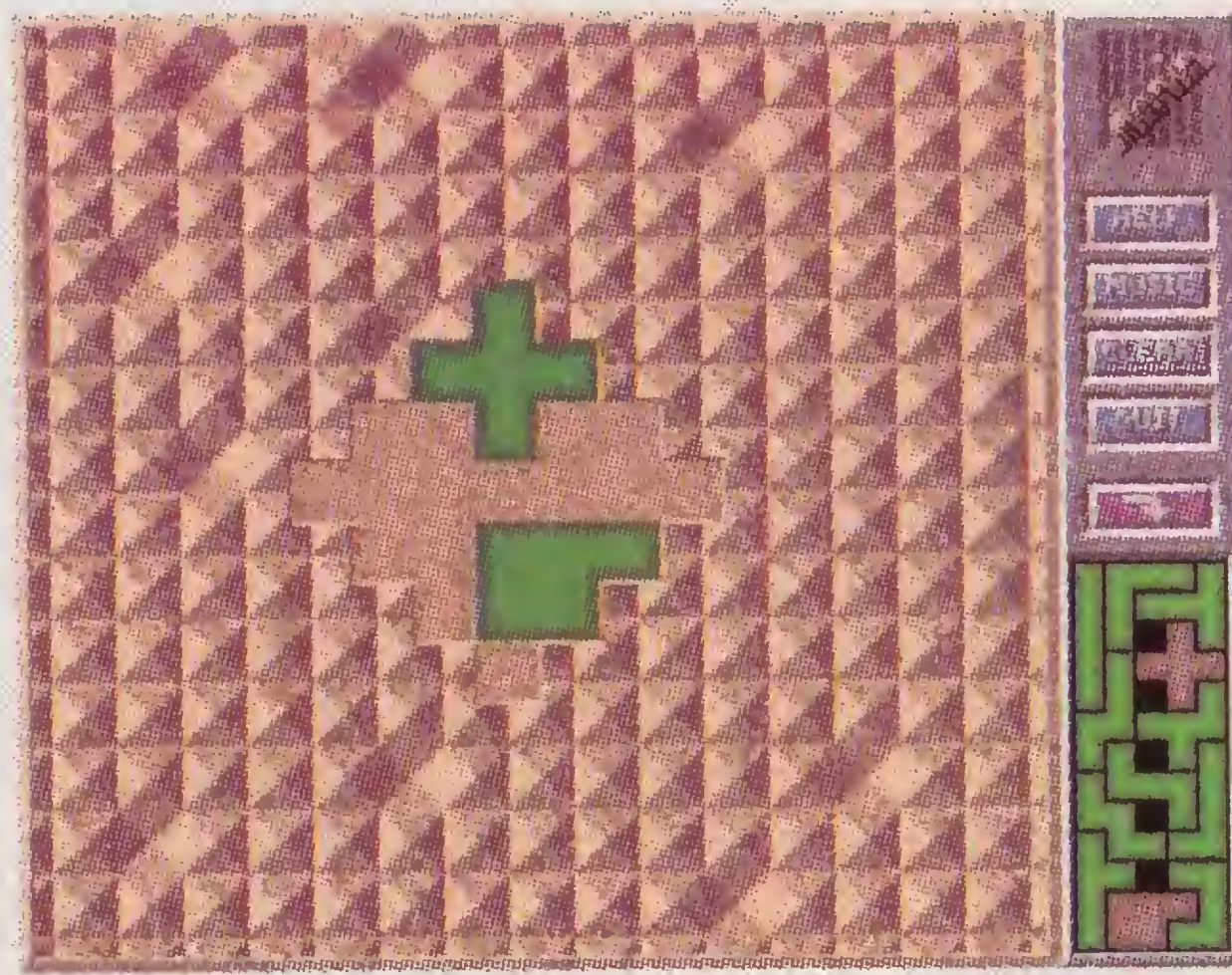
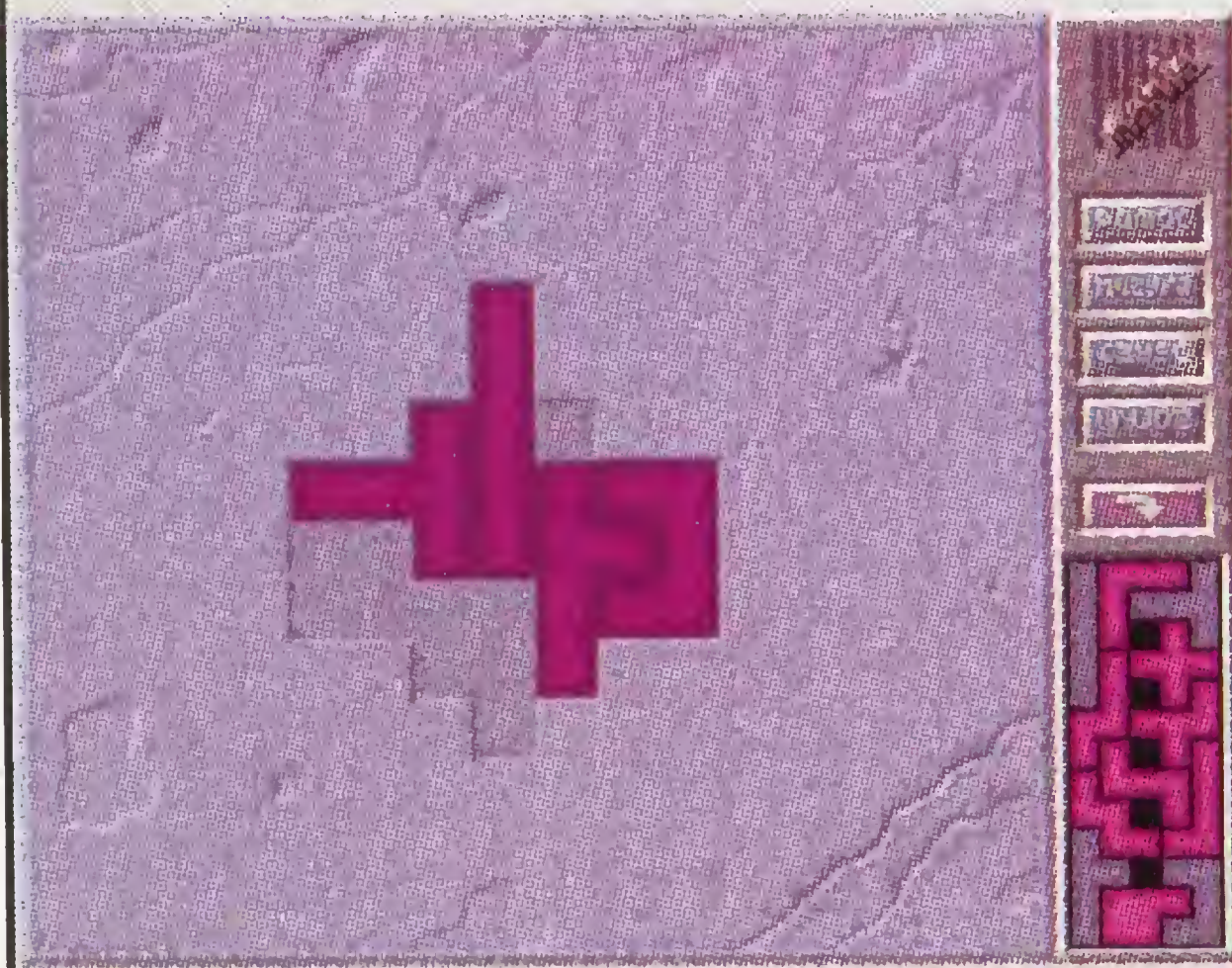
Oprócz wymienionych opcji na ekranie tytułowym znajduje się także kilka użytecznych informacji:

hasło - aktualnie dostępne hasło, pomoc - określa ile razy można na danym poziomie korzystać z podpowiedzi,

najwyższy poziom - liczba określająca najwyższy dostępny aktualnie poziom gry.

Pinomania jest grą logiczną. Jeżeli ktoś lubi trochę pogłównkować, to znajdzie w niej coś dla siebie. Natomiast ludziom spragnionym mocnych wrażeń polecałbym coś innego. Na uwagę zasługuje jeszcze fakt, że gra jest w wersji dwujęzycznej, tzn. polskiej i angielskiej.

A.M.





MIĘDZYNARODOWE TARGI
ELEKTRONIKI, TELEKOMUNIKACJI
I TECHNIKI KOMPUTEROWEJ

INFOSYSTEM '95 MULTIMEDIA '95

PUBLISHING FESTIVAL
TARGI KSIĄŻKI, PRASY,
RADIA I TELEWIZJI,
WYDAWNICTW FONOGRAFICZNYCH
ORAZ MEDIÓW PRZYSZŁOŚCI



10 – 13.04.1995



MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE

ul. Głogowska 14, 60-734 Poznań, tel. 0-61/66 43 14, fax 0-61/66 07 07

Lp.	tytuł	Producent	Nosnik	Wymagania	Cena
IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC					
1.	1869	Flair	3,5"		345.000,- / 34.50,-
2.	7th Guest		CD		910.000,- / 91,-
3.	Aces over Europe		CD		1.08 mln / 108,-
4.	Aces over Pacific		CD		1.08 mln / 108,-
5.	Addiction		3,5"		345.000,- / 34.50,-
6.	Aegis: Guardian of tha Fleet	Wicked Software	CD		1.25 mln / 125,-
7.	Alien Logic		CD		940.000,- / 94,-
8.	Another World		3,5"		350.000,- / 35,-
9.	Arcade Pool		3,5"		455.000,- / 45.50,-
10.	Ardeny		3,5"		395.000,- / 39.50,-
11.	Armie II	LK Avalon Blue Byte	3,5"	Hercules, EGA, VGA	200.000,- / 20,-
12.	Battle Isle 2		CD		1.1 mln / 110,-
13.	Beneath a Steel Sky		CD		1.16 mln / 116,-
14.	Betrayal at Krondor		CD		1.13 mln / 113,-
15.	Big 100 (100 gier)		CD		490.000,- / 49,-
16.	Blade of Destiny	Wicked Software	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA	610.000,- / 61,-
17.	Budokan		3,5"		285.000,- / 28.50,-
18.	Buzz Aldrin's Race into Space		3,5"		EGA, VGA
19.	Birds of Prey		3,5"		AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA
20.	Carnage		3,5"		EGA, VGA
21.	Christmas Lemmings 94/3	Psychosis	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,- / 12.50,-
22.	Christmas Lemmings 94/3		CD		845.000,- / 84.50,-
23.	Civilization (polska wersja tekstu)		3,5"		AT, 640 kB
24.	Classic Collection (4 gry)		3,5"		AT, 640 kB
25.	Colonel's Bequest		3,5"		386-16, 2 MB RAM, 12 HDD, MCGA
26.	Colossus (4 gry)	Sierra CDS	3,5"	VGA	525.000,- / 52.50,-
27.	Commander Blood		3,5"		350.000,- / 35,-
28.	Covergirl Strip Poker		3,5"		430.000,- / 43,-
29.	Crime Patrol		CD		1.04 mln / 104,-
30.	Critical Path		CD		415.000,- / 41.50,-
31.	Cruise for a Corpse	Delphine Software Electronic Arts	3,5"	VGA	1.85 mln / 185,-
32.	Cuccoo Zoo (polska wersja tekstu)		3,5"		350.000,- / 35,-
33.	Cyberwar		CD		680.000,- / 68,-
34.	Cyclones		CD		845.000,- / 84.50,-
35.	Dangerous Streets		3,5"		2.195 mln / 219.50,-
36.	DarkSun	Flair	CD	386-16, MB RAM, VGA, 14 HDD	940.000,- / 94,-
37.	Demon Blue		3,5"		285.000,- / 28.50,-
38.	Dracula		CD		1.08 mln / 108,-
39.	Dracula Unleashed		CD		175.000,- / 17.50,-
40.	Dune		3,5"		470.000,- / 47,-
41.	Dune	Virgin	3,5"	EGA, VGA	1.13 mln / 113,-
42.	Ecstasica		CD		285.000,- / 28.50,-
43.	Euro Soccer		CD		815.000,- / 81.50,-
44.	F-14 Fleet Defender		3,5"		285.000,- / 28.50,-
45.	F-15 Strike Eagle III		3,5"		790.000,- / 79,-
46.	F-16 Combat Pilot	MicroProse	3,5"	486DX-33, 4 MB RAM, 20 MB HDD	175.000,- / 17.50,-
47.	F-117A		3,5"		680.000,- / 68,-
48.	Fields of Glory		3,5"		860.000,- / 86,-
49.	FIFA International Soccer		3,5"		386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD
50.	FIFA International Soccer		3,5"		386-25, 4MB RAM, VGA
51.	Flashback	Delphine Software	3,5"	386-25, 8 MB RAM, VGA	386-25, 8 MB RAM, VGA
52.	Frontier - Elite II		3,5"		VGA
53.	Frontier - Elite II		3,5"		386, 2 MB RAM, VGA
54.	Fury of the Furries		CD		386, 2 MB RAM, VGA
55.	Future Wars		3,5"		EGA , VGA
56.	Gabriel Knight "Sins of the Father"	Hollywood Entertainment	3,5"		345.000,- / 34.50,-
57.	Gear Works		3,5"		910.000,- / 91,-
58.	Genesia		3,5"		285.000,- / 28.50,-
59.	Gunship 2000		3,5"		525.000,- / 52.50,-
60.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)		3,5"		1.1mln / 110,-
61.	Harpoon	Virgin	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA/MCGA	800.000,- / 80,-
62.	Harpoon II		3,5"		285.000,- / 28.50,-
63.	Hired Guns		3,5"		EGA, VGA
64.	Hoyle Book of Games vol.2		3,5"		386SX, 4 MB RAM, VGA
65.	Hoyle Book of Games vol.3		3,5"		386SX-25, 2 MB RAM, 20 HDD
66.	Humans 2	Sierra	3,5"	386, 1MB EMS, VGA, 5 MB HDD	EGA, VGA
67.	Indiana Jones & The Fate of Atlantis		3,5"		EGA, VGA
68.	Innocent		CD		AT, 1 MB RAM, VGA
69.	International Athletics		3,5"		AT, 1 MB RAM, VGA, 16 MB HDD
70.	International Soccer		3,5"		AT, 1 MB RAM, VGA, EGA
71.	International Tennis	Spectrum Holobyte	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA
72.	Iron Helix		CD		AT, 1 MB RAM, VGA, EGA
73.	Jutland		CD		EGA, VGA
74.	Kasparov's Gambit		3,5"		386SX-16, 4MB, VGA, 11 MB HDD
75.	King's Quest VI		CD		386SX-16, 4 MB RAM, VGA
76.	Labyrinth of Time	Sierra	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	386SX-16, 4 MB RAM, VGA
77.	Lands of Lore		3,5"		386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD
78.	Larry I		3,5"		VGA
79.	Lawnmover Man		CD		VGA
80.	Legend of Kyrandia		CD		EGA , VGA
81.	Legend of Kyrandia 2 "Hand of Fate"	US Gold	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 15 HDD	EGA , VGA
82.	Legends of Valour		3,5"		386, 4MB RAM, VGA, 15 HDD
83.	Letsure Suit Larry VI		3,5"		386, 3 MB EMS, 30 MB HDD
84.	Litil Divil		3,5"		386, 3 MB EMS, 30 MB HDD
85.	Litil Divil		CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
86.	Mad Dog Mc Cree 1	Bullfrog	CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
87.	Mad Dog Mc Cree 2		CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
88.	Magic Carpet		CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
89.	Maniac Mansion :Day of the Tenacle"		CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
90.	MegaPack		CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
91.	MegaRace	The Sales Curve Ltd.	CD		386-25, 4 MB RAM, VGA
92.	Mistrzostwa		CD		386-25, 4 MB RAM, VGA

Lp.	tytuł	Producent	Nosnik	Wymagania	Cena
93.	New World of Lemmings	Psychosis	3,5"	386, 4 MB RAM, 10 MB HDD, SVGA	870.000,- / 87,-
94.	New World of Lemmings	Psychosis	CD	386, 4 MB RAM, 10 MB HDD, SVGA	870.000,- / 87,-
95.	Noctropolis	Electronic Arts	CD	386-25, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
96.	Nomad	Gametek	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	770.000,- / 77,-
97.	Operation Stealth	Delphine Software	3,5"	VGA	350.000,- / 35,-
98.	Oscar	Flair	3,5"		310.000,- / 31,-
99.	OutPost		CD		1,1 mln / 110,-
100.	Quarantine	Gametek	3,5"	386, 8 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
101.	Quarantine	Gametek	CD	386, 8 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
102.	Quest of Glory I	Sierra	3,5"	VGA	410.000,- / 41,-
103.	Pacific Strike	Electronic Arts	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA	920.000,- / 92,-
104.	Panzea General		CD	386SX, 4 MB RAM	970.000,- / 97,-
105.	Patriot	Electronic Arts	3,5"	386SX, 4 MB RAM	550.000,- / 55,-
106.	Pirates!	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
107.	Police Quest I	Sierra	3,5"	VGA	410.000,- / 41,-
108.	Police Quest IV		3,5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
109.	Powermonger		CD		750.000,- / 75,-
110.	Power Rangers		3,5"	386-25, 4MB RAM, 20 HDD	740.000,- / 74,-
111.	Privateer	Origin	3,5"	386-25, 4 MB RAM	740.000,- / 74,-
112.	Privateer	Origin	CD		600.000,- / 60,-
113.	Projekt X	Team 17	3,5"		1.08 mln / 108,-
114.	Putt Putt Goes to the Moon		CD		720.000,- / 72,-
115.	Putt Putt Joins the Parade		3,5"	350.000,- / 35,-	350.000,- / 35,-
116.	Rally Championships	Flair	CD	675.000,- / 67.50,-	675.000,- / 67.50,-
117.	Rally Championships	Flair	CD	285.000,- / 28.50,-	285.000,- / 28.50,-
118.	Rampart	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	980.000,- / 98,-
119.	Ravenloft		CD		1.28 mln / 128,-
120.	Rebel Assault		3,5"	286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD	800.000,- / 80,-
121.	Return of the Phantom		3,5"		810.000,- / 81,-
122.	Return to Zork		CD		2 mln / 200,-
123.	Rise of the Robots		3,5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
124.	Risky Woods	Electronics Arts	3,5"		255.000,- / 25.50,-
125.	Santa Xmas Capet	L.K. Avalon	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	130.000,- / 13,-
126.	Saper	L.K. Avalon	3,5"	VGA	500.000,- / 50,-
127.	Seal Team	Electronic Arts	3,5"	386-25, 4 MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,- / 74,-
128.	Seawolf	Electronic Arts	3,5"	386-25, 4MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,- / 74,-
129.	Seawolf	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD	800.000,- / 80,-
130.	Shadowcaster	Origin	3,5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
131.	Shadowlands	Domark	3,5"		1,1 mln / 110,-
132.	SimCity 2000	Maxis	CD		180.000,- / 18,-
133.	Sink or Swim	L.K. Avalon	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,- / 18,-
134.	Smuś	L.K. Avalon	3,5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	795.000,- / 79.5,-
135.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	CD		795.000,- / 79.5,-
136.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	3,5"	VGA	255.000,- / 25.50,-
137.	Soltys	L.K. Avalon	3,5"	VGA	650.000,- / 65,-
138.	Space Hulk	Electronic Arts	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	650.000,- / 65,-
139.	Space Hulk	Electronic Arts	CD		1,85 mln / 185,-
140.	Space Pirates	Electronic Arts	CD	VGA	410.000,- / 41,-
141.	Space Quest I	Sierra	3,5"		200.000,- / 20,-
142.	Spy Master	LK Avalon	3,5"	386, 2 MB RAM, 20 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
143.	Star Crusade	Gametek	3,5"	386, 2 MB RAM, 20 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
144.	Star Crusade	Gametek	CD	VGA	345.000,- / 34.50,-
145.	Street Fighter II	US Gold	3,5"		200.000,- / 20,-
146.	Stunt Driver	Digital Integration	3,5"	386, 1 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
147.	Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	MicroProse	3,5"		285.000,- / 28.50,-
148.	Surf Ninjas	Flair	3,5"	386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA	700.000,- / 70,-
149.	Syndicate/wersja polska tekstu	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA	700.000,- / 70,-
150.	Syndicate +	Bullfrog	CD	486/33, 4 MB RAM, 30 HDD	1.04 mln / 104,-
151.	System Shock (polska wersja tekstu)	Origin	3,5"	486DX-33, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
152.	System Shock	Origin	CD	486DX-33, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
153.	Task Force 1942	MicroProse	3,5"	386, 2MB, VGA/MCGA	640.000,- / 64,-
154.	Tesserae	Gametek	3,5"	386, 640kB RAM, VGA	90.000,- / 9,-
155.	Thaurus	Atares	3,5"	AT, 640 kB RAM	
156.	The Greatest (Dune, Lure of the Tempres, Shuttle)	Beau Jolly	CD	AT, 640 kB RAM, VGA	1.2 mln / 120,-
157.	The Journeyman Project	Gametek	CD	386DX-33, 8 MB RAM, SVGA, WIN 3.1	1.14 mln / 114,-
158.	Trolls	Flair	3,5"		260.000,- / 26,-
159.	Theme Park	Electronic Arts	3,5"	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	800.000,- / 80,-
160.	Theme Park	Electronic Arts	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 HDD	800.000,- / 80,-
161.	Tornado	Digital Itergation	3,5"		580.000,- / 58,-
162.	Tornado	Digital Itergation	CD		610.000,- / 61,-
163.	TunelLand		CD	1 mln / 100,-	1 mln / 100,-
164.	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	3,5"	386-20, 2 MB RAM, VGA, 10 HDD	860.000,- / 86,-
165.	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	3,5"	386-20, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
166.	Ultima Underworld II	Origin	3,5"	386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA	740.000,- / 74,-
167.	Ultimate Body Blows	Team 17	3,5"		800.000,- / 80,-
168.	Ultimate Body Blows	Team 17	CD		845.000,- / 84.50,-
169.	Utopia	Gremlin	3,5"	386, 1.5 MB HDD, EGA, mysz	355.000,- / 345.50,-
170.	V for Victory III	Electronic Arts	3,5"	SVGA (VESA)	500.000,- / 50,-
171.	Valhalla	Opt'k	3,5"		465.000,- / 46.50,-
172.	Whizz	Flair	3,5"		355.000,- / 35.50,-
173.	Whizz	Flair	3,5"		395.000,- / 39.50,-
174.	Wing Commander	Electronic Arts	3,5"	285.000,- / 28.50,-	285.000,- / 28.50,-
175.	Wing Commander Armada	Origin	3,5"	EGA, VGA	800.000,- / 80,-
176.	Wing Commander Armada	Origin	CD	386, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
177.	Winter Supersports	Flair	3,5"	386, 3 MB RAM, VGA	235.000,- / 23.50,-
177.	Xenobots	Electronic Arts	3,5"	AT, 1 MB, VGA	430.000,- / 43,-
178.	Zawisza Marny	L.K. Avalon	3,5"		255.000,- / 25.50,-
179.	Zool	Gremlin	3,5"	386, VGA, DOS 5.0	430.000,- / 43,-
180.	Zool	Gremlin	CD	386, VGA, DOS 5.0	520.000,- / 52,-
181.	Zool 2	Gremlin	3,5"	386, 1.5 MB HDD, VGA	530.000,- / 53,-
182.	Zool 2	Gremlin	CD	386, 1.5 MB HDD, VGA	600.000,- / 60,-
183.	688 Attack Sub	Electronic Arts	3,5"	VGA	285.000,- / 28.50,-





**ŚWIAT
GIER**
KOMPUTEROWYCH

Tytuł		Producent	Nośnik	Wymagania		Cena
Lp.	AMIGA, CD32, AMIGA, CD32, AMIGA, CD32, AMIGA, CD32, AMIGA					
184.	1869	Flair	3,5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-	
185.	Agent Czesio	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-	
186.	Alien Breed Tower Assault	Team 17	3,5"	1 MB RAM	600.000,- / 60,-	
187.	Alien Breed Tower Assault (CD 32)	Team 17	CD	CD32	800.000,- / 80,-	
188.	Alien Target	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-	
189.	Another World	Delphine Software	3,5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-	
190.	Apidya	Team 17	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
191.	Arcade Pool	Team 17	CD	CD32	330.000,- / 33,-	
192.	Arcade Pool (CD 32)	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	530.000,- / 53,-	
193.	Armie	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
194.	Armie II	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-	
195.	Assassin	Team 17	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
196.	Big 100 (100 gier)	Wicked Software	3,5"	1 MB RAM	490.000,- / 49,-	
197.	Birds of Prey	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
198.	Black Crypt	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
199.	Body Blows + Superfrog + Overdrive (3 gry)	Team 17	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
200.	Body Blows Galactic	Team 17	3,5"	1 MB RAM	650.000,- / 65,-	
201.	Body Blows Galactic	Team 17	3,5"	1 MB RAM	700.000,- / 70,-	
202.	Brides of Dracula	Gonzo Games	3,5"	A-1200	800.000,- / 80,-	
203.	Budokan	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
204.	Carnage	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
205.	Colonel's Bequest	Sierra	3,5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-	
206.	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-	
207.	Cyber Kick	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-	
208.	Dangerous Streets	Flair	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
209.	Dangerous Streets (CD 32)	Flair	CD	CD 32	175.000,- / 17.50,-	
210.	Demon Blue	Flair	3,5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-	
211.	Discer	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	500.000,- / 50,-	
212.	Dracula	Psygnosis	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
213.	Dune	Virgin	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
214.	Euro Soccer	Flair	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
215.	Explorer	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
216.	F-16 Combat Pilot	Digital Integration	3,5"	1 MB RAM	175.000,- / 17.50,-	
217.	F-117A	MicroProse	3,5"	1 MB RAM	680.000,- / 68,-	
218.	Field of Glory	MicroProse	3,5"	1 MB RAM	800.000,- / 80,-	
219.	Field of Glory	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
220.	Fist Fighter	Delphine Software	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
221.	Flashback	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	740.000,- / 74,-	
222.	Frankenstein	Gametek	3,5"	1 MB RAM	530.000,- / 53,-	
223.	Frontier - Elite II	Mindscape	3,5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-	
224.	Fury of the Furies	Delphin Software	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
225.	Future Wars	Hollyware Entertainment	3,5"	1 MB RAM	525.000,- / 52.50,-	
226.	Gear Works	Mindscape	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
227.	Genesia	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	850.000,- / 85,-	
228.	Harpoon	Psygnosis	3,5"	1 MB RAM	610.000,- / 61,-	
229.	Hired Guns	Gametek	3,5"	1 MB RAM	700.000,- / 70,-	
230.	Humans 2	Psygnosis	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
231.	Innocent	Psygnosis	3,5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-	
232.	International Tennis	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-	
233.	International Soccer	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-	
234.	Larry I	Sierra	3,5"	1 MB RAM	355.000,- / 35.50,-	
235.	Legends of Valour	US Gold	3,5"	1 MB RAM	185.000,- / 18.50,-	
236.	Mentor	MarkSoft	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
237.	Olympiad Collection	Flair	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
238.	Okrepy	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
239.	Oscar (AGA)	Flair	3,5"	A-1200	285.000,- / 28.50,-	
240.	Oscar	Flair	3,5"	1 MB RAM	260.000,- / 26,-	
241.	Patrol Cobry	Atares	3,5"	1 MB RAM	130.000,- / 13,-	
242.	Pirates!	MicroProse	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
243.	Powermonger	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
244.	Project-X	Team 17	3,5"	1 MB RAM	400.000,- / 40,-	
245.	Rally Championships	Flair	3,5"	A-1200	550.000,- / 55,-	
246.	Risky Woods	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
247.	Road Rash	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
248.	Santa Xmas Caper	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
249.	Saper	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-	
250.	Shadowlands	Domark	3,5"	1 MB RAM	80.000,- / 8,-	
251.	Sink or Swim	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-	
252.	Skarbnik	Atares	3,5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-	
253.	Skidmarks	Acid Software	3,5"	1 MB RAM	140.000,- / 14,-	
254.	Skoczny Jacuś	Atares	3,5"	1 MB RAM	405.000,- / 40.50,-	
255.	Śmúś	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-	
256.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	3,5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-	
257.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	3,5"	1 MB RAM	800.000,- / 80,-	
258.	Space Hulk	Sierra	3,5"	A-1200	800.000,- / 80,-	
259.	Space Quest I	US Gold	3,5"	1 MB RAM	520.000,- / 52,-	
260.	Street Fighter II	Flair	3,5"	1 MB RAM, 2 FDD	410.000,- / 41,-	
261.	Super Olympic (CD 32)	Team 17	CD	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-	
262.	Super Frog (CD 32)	Team 17	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-	
263.	Super Stardust	Team 17	CD	CD 32	540.000,- / 54,-	
264.	Super Stardas (CD 32)	Flair	CD	A-1200	800.000,- / 80,-	
265.	Surf Ninjas(CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-	
266.	Surf Ninjas (AGA)	Flair	3,5"	A-1200	285.000,- / 28.50,-	
267.	Syndicate	Bulfrog	3,5"	1 MB RAM	590.000,- / 59,-	
268.	Tag Team Wrestling	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-	
269.	Thaurus	Atares	3,5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-	
270.	Theme Park	Bulfrog	3,5"	1 MB RAM	800.000,- / 80,-	
271.	Theme Park	Bulfrog	3,5"	A-1200	800.000,- / 80,-	
272.	Tornado	Digital Integration	3,5"	1 MB RAM	580.000,- / 58,-	
273.	Trolls (CD 32)	Flair	CD	1 MB RAM	550.000,- / 55,-	
274.	Trolls (AGA)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-	
275.			3,5"	A-1200	260.000,- / 26,-	

Lp.	Tytuł	Producent	Nosnik	Wymagania	Cena
276.	Trolls	Flair	3,5"	1 MB RAM	235.000,- / 23.50,-
277.	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5"	A-1200	900.000,- / 90,-
278.	Uridium II	Mindscape	3,5"	1 MB RAM	395.000,- / 39.50,-
279.	Utopia	Grenlin	3,5"	1 MB RAM	360.000,- / 36,-
280.	Whales Voyage (CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
281.	Whizz	Flair	3,5"	1 MB RAM	320.000,- / 32,-
282.	Whizz	Flair	3,5"	A-1200	350.000,- / 35,-
283.	Wild West	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
284.	Wing Commander	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
285.	Winter Sports	Flair	3,5"	1 MB RAM	235.000,- / 23.50,-
286.	Wiraz	Atares	3,5"	1 MB RAM	100.000,- / 10,-
287.	VaBank	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
288.	Vicky	L.K. Avalon	3,5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
289.	Zool	Grenlin	3,5"	1 MB RAM	430.000,- / 43,-
290.	Zool 2	Grenlin	3,5"	A-1200	530.000,- / 53,-
291.	688 Attack Sub	Electronic Arts	3,5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
PROGRAMY UŻYTKOWE					
292.	Afryka - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	100.000,- / 10,-
293.	English Master - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
294.	Europa 2.1 - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
295.	Matematyka kl. III - IV - edukacja	Marex	3,5"	VGA	185.000,- / 18.50,-
296.	Preludium - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
297.	Rachunkowe Abecadło - eduk.	Atares	3,5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
298.	Skarbiec - użytkowe	Atares	3,5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
299.	Softeczka 1	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300.000,- / 30,-
300.	Softeczka 2	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300.000,- / 30,-
301.	Softeczka 3	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300.000,- / 30,-
302.	Softeczka 4	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300.000,- / 30,-
303.	Świat Barw - graficzny	Atares	3,5"	1 MB RAM	95.000,- / 9.50,-
304.	Test Prawa Jazdy - testy	Atares	3,5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
305.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy	Atares	3,5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
306.	The English Examiner - do nauki j. angielskiego	TL Soft	3,5"	3,5 MB HDD	400.000,- / 40,-

PROGRAMY UŻYTKOWE

292.	Afryka - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	100 000,- / 10,-
293.	English Master - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	120 000,- / 12,-
294.	Europa 2.1 - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	90 000,- / 9,-
295.	Matematyka kl. III - IV - edukacja	Marex	3,5"	VGA	185 000,- / 18,50,-
296.	Preludium - edukacja	Atares	3,5"	1 MB RAM	90 000,- / 9,-
297.	Rachunkowe Abecadło - eduk.	Atares	3,5"	1 MB RAM	120 000,- / 12,-
298.	Skarbiec - użytkowe	Atares	3,5"	1 MB RAM	90 000,- / 9,-
299.	Softczeka 1	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300 000,- / 30,-
300.	Softczeka 2	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300 000,- / 30,-
301.	Softczeka 3	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300 000,- / 30,-
302.	Softczeka 4	IPSCG, NIKITA	3,5"	VGA	300 000,- / 30,-
303.	Świat Barw - graficzny	Atares	3,5"	1 MB RAM	95 000,- / 9,50,-
304.	Test Prawa Jazdy - testy	Atares	3,5"	1 MB RAM	120 000,- / 12,-
305.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy	Atares	3,5"	1 MB RAM	120 000,- / 12,-
306.	The English Examiner - do nauki j. angielskiego	TL Soft	3,5"	3,5 MB HDD	400 000,- / 40,-

DROGI CZYTELNIKU. BLANKIET ZAMÓWIENIA ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE Z PRENUMERATĄ.

ZESTAW PROGRAMÓW W "SKLEPIE", ORAZ ICH CENY OBOWIĄZUJĄ DO
UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚGK.





UWAGA! POZNAŃ!

Od wielu wieków Poznań jest miastem targów. Międzynarodowych Targów Poznańskich, ma się rozumieć. Targi te nie są li tylko jedną wielką wystawą, która ma miejsce w okolicach wiosny. Trwają praktycznie przez cały rok i wystawia się na nich wszystko, co się da wystawić. Dla nas najważniejszy jest oczywiście Infosystem, który w tym roku odbędzie się w dniach 10-13 kwietnia 1995.



Wielowiekowa tradycja targów wywodzi się z czasów księcia Przemysława I, który wprowadził przemysłu nie rozwijał, bo to jakby nie te czasy, ale nadał Poznaniowi przywilej zwolnienia z cła przybywających zewsząd kupców w czasie odpustu św. Dominika. Same Targi Poznańskie w dzisiejszym tego słowa znaczeniu są organizowane od czasów "nieco" późniejszych, bo od roku 1921. Rok 1994 był dla targów rekordowy, jeśli chodzi o ilość wystawców i wystaw. Rok 1995 zapowiada się jeszcze lepiej...



Infosystem, czyli Międzynarodowe Targi Elektroniki, Telekomunikacji i Techniki są to największe targi tej branży w Polsce. Będzie przedstawio-

ny na nich zarówno sprzęt komputerowy wraz z urządzeniami peryferyjnymi, oprogramowanie systemowe i użytkowe, jak i możliwości usług w zakresie oprogramowania, czy wykonawstwa i montażu podzespołów. Można będzie tam znaleźć podzespoły i elementy elektroniczne, urządzenia technologiczne dla przemysłu elektronicznego, aparaturę kontrolno-pomiarową oraz całą masę sprzętu, bez którego telekomunikacja ani rusz. Wśród wystawców znajdą się też producenci oraz dystrybutorzy gier komputerowych, od których bezpośrednio będzie można się dowiedzieć o planowanych ruchach na najbliższy rok. Poza tym, będą również obecni przedstawiciele wszystkich liczących się w tej branży czasopism.

Nasze wydawnictwo, tj. **ALFIN**, zadba o stronę informacyjną całego przedsięwzięcia wystawiając do boju drużynę **Świata Gier Komputerowych i Amigowca**. Będzie można z nami porozmawiać na tematy poważne i nie-poważne, zasięgnąć rady w kwestiach technicznych czy po prostu potłotkować o komputerowych nowinkach.

Równolegle do **Infosystemu** odbywać się będą targi **Poligrafia**, na których wszyscy będą mogli podziwiać systemy przygotowania publikacji, a w tym fotoskład, DTP, systemy elektronicznej obróbki ilustracji itp. Krótko mówiąc: od tekstu - po wydruk. Ciekawscy będą mogli zajrzeć nam przez ramię, jak przygotowuje się **Świat Gier Komputerowych**.

Trzecim, równocześnie przedstawianym działem są **Multimedia**. Tu można będzie do woli nasycić się książkami, czasopismami, albumami, płytami taśmami audio i video, artykułami papierniczymi, grafiką komputerową i ochroną praw autorskich.

Tak więc, czekamy na Was w dniach 10-13.04.1995. Do zobaczenia w Poznaniu!

Tomasz Kokoszczyński



**ZAPRASZA W DNIACH
10-13 KWIETNIA 1995 .**

MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE W ROKU

24.01-27.01	BUDMA	Międzynarodowe Targi Budownictwa
24.01-27.01	SECUREX	Międzynarodowa Wystawa Zabezpieczeń Mienia
28.02-03.01	WIOSNA	Targi Artykułów Konsumpcyjnych
		POZNAŃSKI TYDZIEŃ MODY
14.03-17.03	SALMED	Międzynarodowy Salon Medyczny
28.03-31.03	DOMENTO	Wiosenne Targi Artykułów Konsumpcyjnych (Kosmetyki, Zabawki, Sport, Jubilerstwo, Żywność)
		WSZYSTKO DLA DOMU
10.04-13.04	INTELEKTUM	Międzynarodowe Targi Elektroniki, Telekomunikacji i Techniki Komputerowej
10.04-13.04	POLIGRAFIA	Międzynarodowa Ekspozycja Maszyn Poligraficznych
10.04-13.04	MULTIMEDIA	Targi Wydawnictw
25.04-27.04	CIEN	Środkowo Europejska Wystawa Energetyczna
29.04-07.05		Międzynarodowe Targi Motoryzacji
23.04-26.04	MEBLE	Targi Mebli i Wyposażenia Wnętrz
23.05-25.05	DERMA	Międzynarodowy Salon Maszyn i Narzędzi do Obróbki Drewna
18.06-23.06	77 MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE	
05.09-08.09	II SIEN	Targi Artykułów Konsumpcyjnych (Kosmetyki, Zabawki, Sport, Jubilerstwo, Żywność)
05.09-08.09	ASIA INDIAN AND CHINESE	Międzynarodowe Targi Górniczo, Energetyki i Metalurgii w Katowicach
11.09-15.09	POZNAŃ	Międzynarodowe Targi Rolno-Przemysłowe
06.10-11.10		Krajowa Wystawa Ogrodnicza
06.10-11.10	TARGOPEL	Międzynarodowy Salon Techniki Pakowania i Magazynowania
24.10-27.10	DOMEXPO	Jesienne Targi Artykułów Konsumpcyjnych "Wszystko dla domu"
24.10-27.10	TOUR SALON	Międzynarodowy Salon Turystyczny
24.10-27.10		Międzynarodowe Targi Reklamy
21.11-24.11	POLEKO	Międzynarodowe Targi Ekologiczne
21.11-24.11	KOMEX	Międzynarodowe Targi Urządzeń Komunalnych
21.11-24.11	INDUSTRIY	Wystawa Gospodarcza Miast Polskich
21.11-24.11	KOOPERACJA	Międzynarodowe Targi Small Businessu



BLOODNET™

A CYBERPUNK GOTHIC

ROZWIĄZANIE

Producent: MicroProse

W ciągu miesiąca od hobbickiej recenzji wiele zdążyło się wydarzyć w cyberpunkowym, wampirycznym Nowym Jorku - miejscu akcji jedynej i niepowtarzalnej gry **BloodNet**.

Króciutkie przypomnienie dla tych, którzy nie czytali artykułu z poprzedniego numeru Świata Gier Komputerowych. Nazywasz się Ransom Stark. Całkiem niedawno otrzymałeś zlecenie od tajemniczej, pięknej kobiety, za wykonanie którego miałeś otrzymać aż pięć tysięcy dolarów. Zgodziłeś się i już po kilku dniach poszedłeś odebrać swą zapłatę. Niestety, w nagrodę nie otrzymałeś owych pięciu tysięcy wirtualnych dolarów (aktualnej jednostki płatniczej w Nowym Jorku), lecz zostałeś zamieniony w wampira przez gościa zwanego Abraham van Helsing. Twoja przyjaciółka, która wcześniej uratowała Cię swoim specjalnym chipem wszepionym do mózgu, znikła bez śladu i nie wiesz nawet czy jeszcze żyje. Na dodatek z każdą godziną powiększa się Twój apetyt na krew...

TWORZENIE POSTACI

Mimo że może to dosyć długo potrwać, zdecydowanie zachęcam Cię do skorzystania z pełnej generacji postaci (manual generation). Komputer będzie przedstawiał Ci sytuacje, Twoim zadaniem będzie wybór adekwatnej dla charakteru przyszłego Ransoma Starka. Jeżeli jesteś jednak z natury osobnikiem leniwym lub nie znasz wystarczająco dobrze angielskiego, wówczas zdecyduj się na Quick Generation. Wówczas od razu staniesz przed wyborem cha-

rakterystyk. Nie przejmuj się stosunkowo małą liczbą punktów trafienia (hit points) - będą się one zwiększać z biegiem czasu.

CZYNNOŚCI PODSTAWOWE

1. Poruszanie się.

Poruszanie się bez wątpienia nie sprawi Ci żadnych trudności. Wystarczy przytrzymać lewy przycisk myszki na miejscu, gdzie pragniesz, by znalazł się Twój bohater. Niektóre lokacje "składają się" z więcej niż jednego, widzialnego ekranu. Wówczas skrajne pozycje zaznaczone są strzałkami skierowanymi w górę. Jeżeli pragniesz przejść do następnego ekranu, wówczas musisz dojść do takowej strzałki. Możliwe jest również "szybkie spojrzenie" na lokację, w której znajduje się Ransom Stark. W tym celu wystarczy szybko dwukrotnie kliknąć myszką (byłe tylko nie na jakiejś postaci, przedmiocie czy dolnej listwie).

2. Charakterystyka i inwentarz - podnoszenie, oglądanie, używanie, montowanie i demontowanie przedmiotów.

Aby obejrzeć dany przedmiot wystarczy SZYBKO dwukrotnie kliknąć na nim. Pojawi się okienko informujące o wybranej rzeczy. Podnoszenie przedmiotów również jest dziecinnie proste. Wystarczy nacisnąć prawy przycisk, a przedmiot trafi do rąk Starka. Nie oznacza to jednak, że zostanie umieszczony w jego inwentarzu. Aby tego dokonać, należy przejść na ekran charakterystyki, naciskając klawisz 1-6 (w zależności dla postaci: Ransom Stark to zawsze "jedyńka", "dwójka" to następna zwerbowana postać) lub dwukrotnie klikając na dolną "listwę". Na ekranie charakterystyki znajdziesz wszystkie cechy i umiejętności postaci wyrażone w punktach.

CECHY FIZYCZNE - siła (strength), wytrzymałość (endurance), zwinność (agility), umiejętność cichego poruszania się (stealth), umiejętność kradzieży kieszonkowej (pick pocket);

WALKA - broń ręczna (melee - pięść, kołek), broń strzelecka (firearms - laser, pistolet, karabin), broń wysokiej technolo-

gii (high tech - np. miotacz ognia), broń biologiczna (bio tech - żebym to ja pamiętał), noże (blades - przykładów raczej nie trzeba), broń wybuchająca (granaty, bomby);

CECHY CHARAKTERU - cechy przywódcze (leadership), niewinność (innocence), wiara (faith), odwaga (courage), siła woli (will), przekupstwo (bribery);

CYBER-UMIEJĘTNOŚCI - (hacking - tłumaczenie raczej zbędne), integralność deckowania* (decking integrity), cyberniewidzialność (cybercloaking);

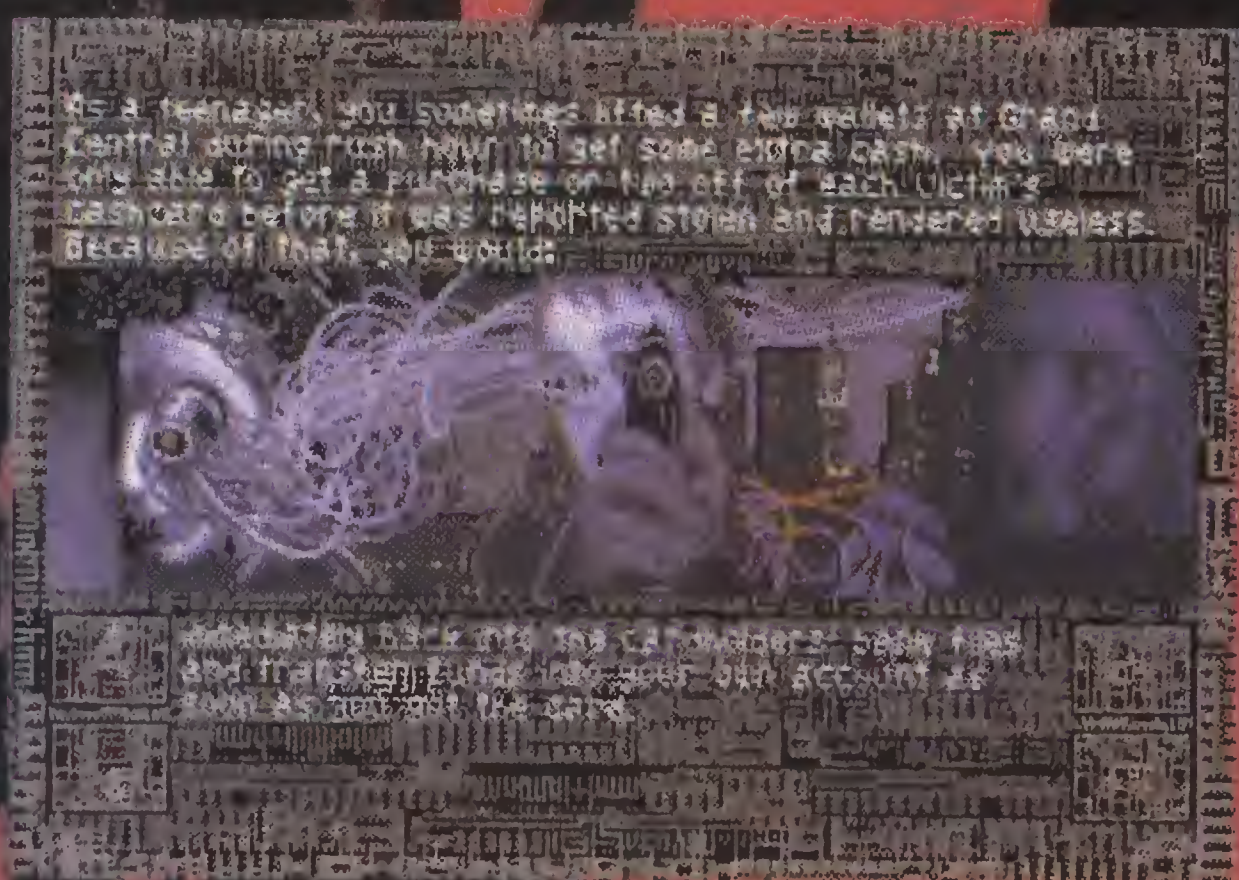
CECHY UMYŚŁU - inteligencja (intelligence), gadatliwość - umiejętność szybkiego mówienia (fast-talk), obserwacja (observation), targowanie się (bargaining), umiejętność montowania i demontowania przedmiotów (jury rig), znajomość medycyny (medicinal), umiejętność otwierania drzwi za pomocą wytrychów (lock pick).

Poza powyższymi cechami, w górnej części ekranu znajduje się informacja o aktualnym "człowieczeństwie" i pragnieniu krwi (o ile tylko postacią jest Ransom Stark), a także o maksymalnej i aktualnej liczbie punktów trafienia (hit points). Są również trzy ikonki: INVENTORY, NEXT i ESCAPE. Pierwsza oznacza oczywiście inwentarz (o którym za chwilę), druga powoduje "przeskoczenie" do następnej postaci (o ile w grupie jest ktoś poza Ransomem), zaś trzecia umożliwia powrót na główny ekran.

Jak już wspomniałem wystarczy "pstryknąć" na INVENTORY, a (olaboga!) znajdziesz się w inwentarzu danej postaci. Każda z osób, którą sterujesz, ma własny inwentarz. Po lewej stronie przedstawiona została postura danej postaci wraz z dwiema ikonkami, zaś nad nią widnieją dwie znajome już ikonki NEXT i ESCAPE. Okienka symbolizują miejsca na przedmioty, które Stark może trzymać w ręku lub mieć na sobie. Trzecie okienko po lewej od dołu (to z pistolecikiem laserowym) oraz czwarte po prawej również od dołu symbolizują broń dzierżoną w łapskach danej postaci. Znajdziesz tutaj malusieńkie przekłamanie. Mianowicie, mimo że obie ręce będą zajęte, Stark nadal ma możliwość podniesienia (z ekranu głównego) jakiegoś przedmiotu. Nie jest to żaden błąd, a raczej udogodnienie, które uwalnia od robienia wolnego miejsca, gdy tylko chcesz coś podnieść.

Na początku swej krucjaty Stark ma na sobie Kevlar Vest, chroniącą tors noszącego ją przed większością broni strzeleckich i ręcznych. W dłoni dzierży pistolet laserowy, dość efektywną i ekonomiczną broń wysokiej technologii.

Równie dużą rolę, co przedmioty "noszone" przez postać, odgrywają przedmioty umieszczone w "kieszeni". Po prawej stronie ekranu inwentarza masz wąski pasek, który możesz przewijać "strzałkami". W puste miejsca można ładować wszelkie zdobyte wojenne czy cokolwiek. I tutaj uwidacznia się największa wada gry. Aby coś umieścić w "kieszeni", musisz kliknąć prawym przyciskiem na dany przedmiot (przez co wkładasz go do wirtualnej dłoni),





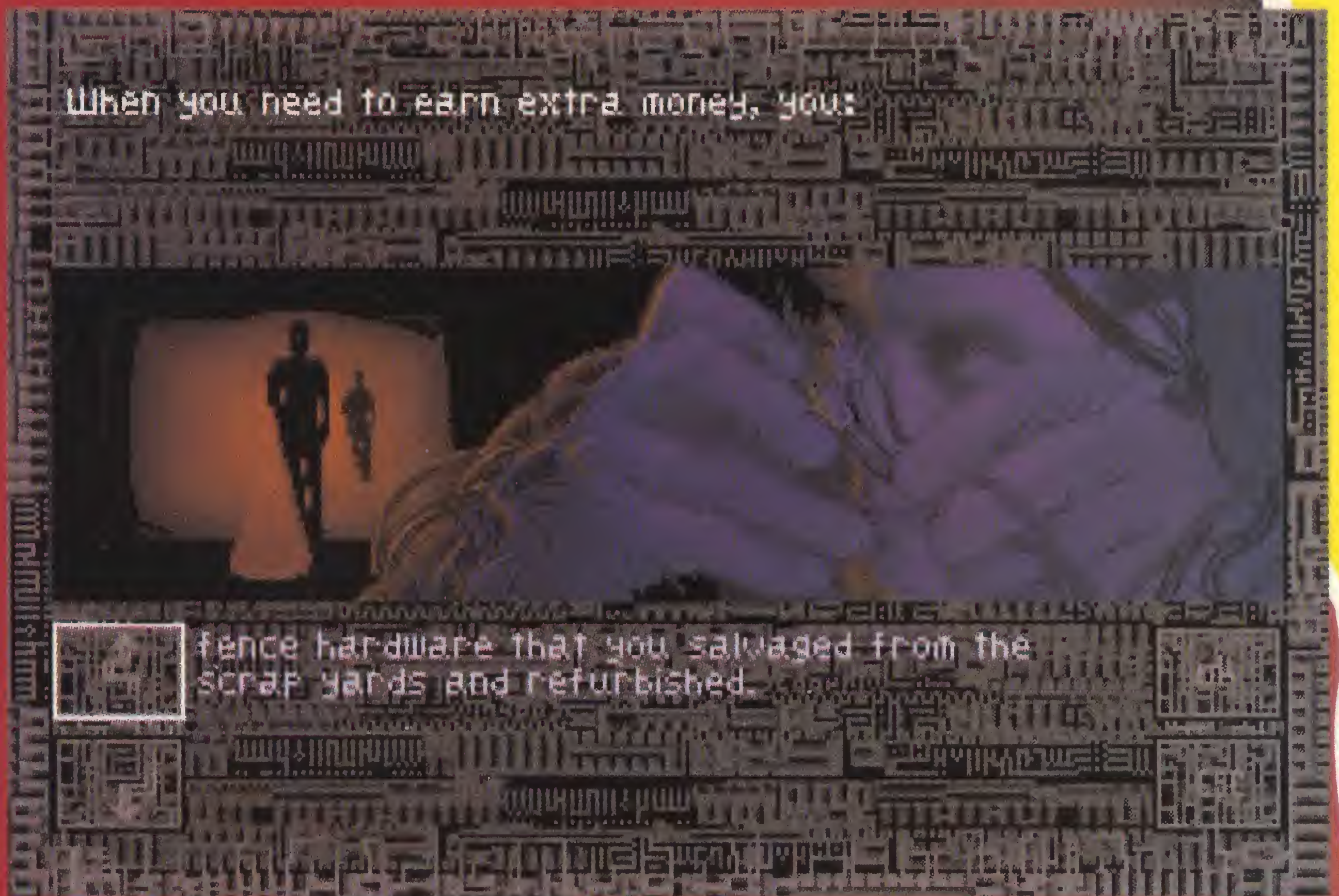
następnie przejść na ekran charakterystyki, a później do inwentarza, by ostatecznie wsadzić przedmiot w puste miejsce "kieszeni". O ile da się to jeszcze przeżyć przy pojedynczym przedmiocie, to przy kilku sprawa wygląda fatalnie, gdyż całą tę mozolną sekwencję operacji trzeba wykonać oddzielnie dla każdego przedmiotu! Możliwość natychmiastowego umieszczenia przedmiotu w "kieszeni" niezmiernie ułatwiłaby grę.

Ponad paskiem są cztery ikonki: EXAMINE, USE JURY-RIG, DROP. Aby móc skorzystać z którejkolwiek, najpierw należy "złapać" (kliknąć) na jakiś przedmiot z kieszeni lub mieć coś w "wirtualnej dłoni" (nie chodzi mi o aktualnie dzierżone broń).

EXAMINE - pozwala obejrzeć trzymany obiekt, dzięki czemu można się dowiedzieć podstawowych informacji. Przykładowo po obejrzeniu lasera dowiadujesz się, że jest to poręczna (bo wymagająca użycia tylko jednej dłoni) broń wysokiej technologii, wymagająca specjalnych baterii (power cells). Wszystkie znalezione przedmioty, co do których użyciu masz wątpliwości, powinieneś w ten sposób oglądać.

USE - umożliwia użycie danego przedmiotu. Przykładowo spróbuj użyć narkotyku Red Lifter (sprawiającego, że postać czuje się zdecydowanie silniejszą), a pojawi się wówczas okienko nakazujące Ci wybór postaci, która ma zażyć narkotyku. Podobnie postępujesz, jeżeli pragniesz użyć coś innego.

JURY-RIG - bardzo ciekawa własność **BloodNet**, która pozwala jedne przedmioty demontować, inne zaś montować w "coś większego". Przykładowo od bezdomnego dziecka w Parku Centralnym można za 300 wirtualnych dolarów zakupić trzy części (bodajże rurkę i jeszcze coś), z których można złożyć miotacz ognia. Aby coś zmontować, postaci muszą być w posiadaniu wszystkich komponentów oraz pudełka z narzędziami (jury rig tools). Następnie wybierasz JURY-RIG i ASSEMBLY, po czym ukaże się spis przedmiotów, które można złożyć z posiadanych części. Po wy-



borze, postać o najwyższych umiejętnościach spróbuje skłecić przedmiot. Identycznie postępujesz przy demontażu (zamiast wyboru tego, co chcesz zmontować, wybierasz, co chcesz zdemontować - po udanej operacji komponenty znajdują się w inwentarzu bohatera). Ciekawostką jest fakt, iż można tę opeję zastosować do lekarstw i narkotyków. Do takich operacji niezbędny jest zestaw farmaceutyczny (pharmaceutical kit), który można znaleźć w szpitalu lub zakupić.

DROP - tu wielkich wyjaśnień chyba nie trzeba. Po użyciu tej opeji aktualnie przetrzymywany przedmiot zostanie wyrzucony na ziemię (oczywiście, będzie go można później podnieść).

3. Rozmowy.

Rozmawianie z innymi postaciami bez wątplenia stanowi jeden z ciekawszych aspektów każdej gry przygodowej czy też role-playing. W **BloodNecie** sprawa ta zdecydowanie została potraktowana szczególnie starannie.

Aby porozmawiać sobie z wybranym osobnikiem, wystarczy nacisnąć "na nim"

prawy przycisk myszki. Autorzy przewidzieli, że przed rozmową gracz mógłby chcieć "obejrzeć" sobie swój obiekt zainteresowania. Można tego dokonać identycznie, jak w przypadku oglądania leżących przedmiotów (tj. poprzez szybkie dwukrotne naciśnięcie prawego przycisku).

Jak wygląda rozmowa? Wyświetlane są twarze rozmawiających oraz okienka z tekstem (wypowiedziane zdania). Tobie pozostaje "jedynie" przeczytanie tego wszystkiego.

Czasami osoba, z którą rozmawiasz, może zadać Ci pytanie, coś zaproponować itp. Ukazuje się wówczas okienko "Do you agree?" (Czy zgadzasz się?) z odpowiedziami "Yes" (tak) i "No" (nie). Wybór zależy oczywiście od konkretnej sytuacji, choć prawdopodobnie najczęściej (o ile nie jesteś mięczakiem) będziesz naciskać na TAK.

Dialogi są bardzo ciekawe i mimo faktu, że w większości należą do obszernych, z czystym sumieniem doradzam Ci ich przeczytanie (raz - ułatwi Ci to grę, dwa - będziesz się świetnie bawić).

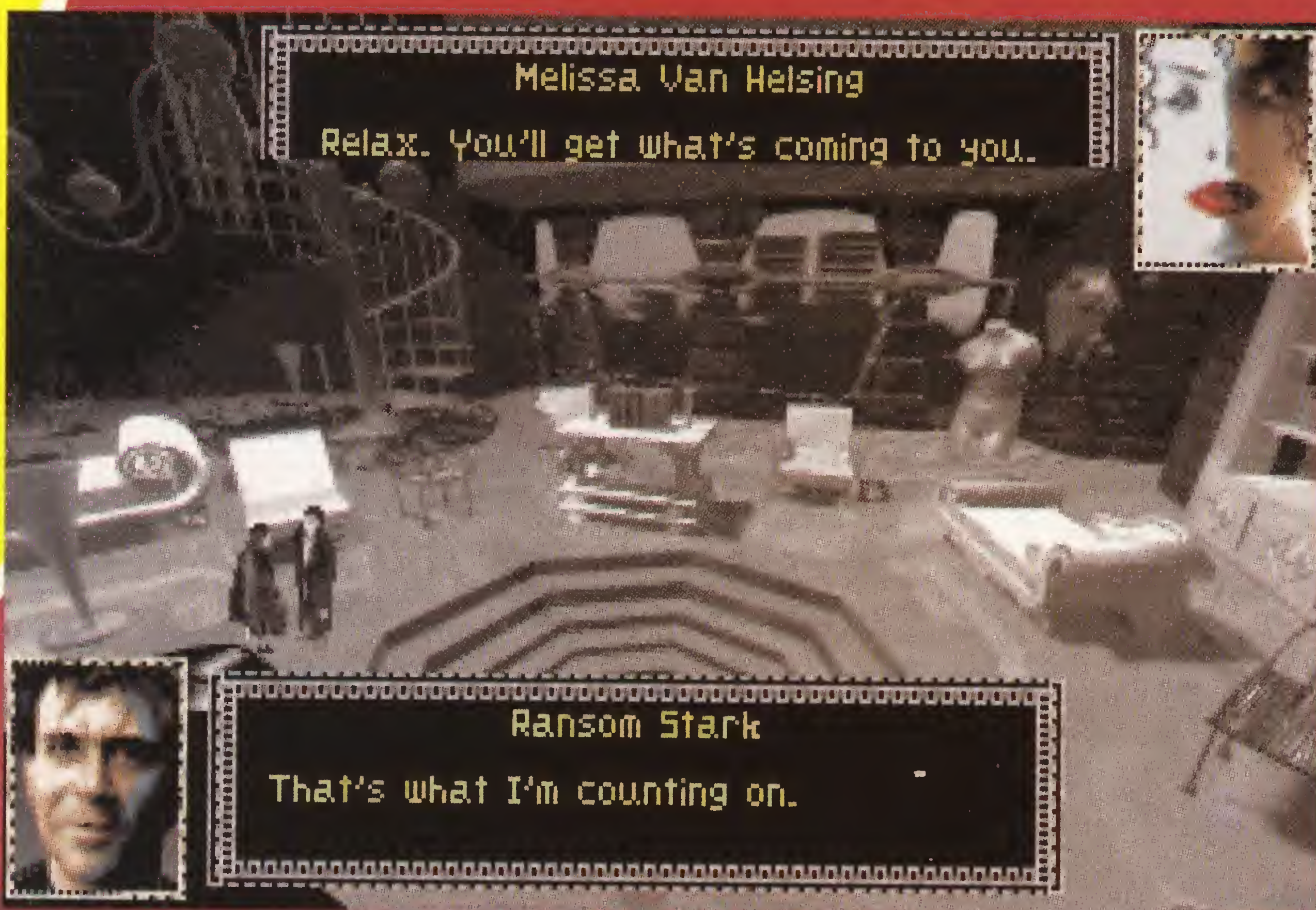
ROZGRYWKA

Poza kilkoma operacjami wykonywanymi poprzez naciśnięcie prawego przycisku myszki oraz ekranu charakterystyk oraz inwentarza, **BloodNet** ma wiele innych ciekawych właściwości, dostępnych tylko i wyłącznie poprzez ikonki pojawiające się po przesunięciu wskaźnika na górną listwę ekranu. Chciałbym teraz dokładnie opisać wszystkie funkcje możliwe do osiągnięcia dzięki tym ikonkom (ze względu na wygodę nieco zmieniłem kolejność).

1. Wampiryczne ukąszenie (bite).

Jest to najprostszy, lecz również najbardziej zagmatwany sposób walki. Po jego wybraniu powinieneś wybrać swoją ofiarę, która zostanie automatycznie (!) zabita wampirycznym ugryzieniem. Na dodatek Stark w stu procentach ugasi pragnienie krwi, przekleństwo każdego wampira. Niestety, skorzystanie z wampirycznego uką-

Ransom Stark Hit Points: 100		
PHYSICAL		
Strength	10	
Endurance	85	
Agility	75	
Stealth	67	
Pick Pocket	35	
COMBAT		
Melee	62	
Firearms	55	
High Tech	51	
Bio Tech	40	
Blades	85	
Explosives	45	
Modify Skills	5	
PERSONALITY		
Leadership	19	
Innocence	60	
Faith	15	
Courage	39	
Will	71	
Bribery	37	
Modify Points	20	
MENTAL		
Intelligence	22	
Fast-Talk	30	
Observation	47	
Bargaining	41	
Jury Rig	40	
Medicinal	50	
Lock Pick	43	



szenia wiąże się z jedną, straszliwą konsekwencją - niszczenia resztek człowieczeństwa w Starku (co z kolei objawia się zmniejszonym procentem cechy Humanity, początkowo wynoszącej sto procent). Tak więc, jeżeli Stark będzie zabijał każdego napotkanego nieprzyjaciela mu osobnika właśnie w ten sposób, wówczas nieodwracalnie stanie się wampirem i gra zostanie przedwcześnie zakończona.

Wydaje mi się, że ludzie, którzy pracowali nad **BloodNetem** mogli zrobić ten sposób walki w nieco ciekawszy sposób. Ot, w takiej formie pokazuje się jedynie obrazek, a w chwilę później gracz może skonfiskować cały majątek należący (za życia) do ofiary. Może ładniej wyglądałaby jakaś animacyjka (choć przypuszczam, że takowa w wersji na CD jest). Jest to dopiero moje drugie i ostatnie zastrzeżenie do **BloodNet**.

2. Walka właściwa (descriptive).

Na walkę właściwą będzie padał Twój wybór prawdopodobnie najczęściej. Poza ewentualnymi ranami nie ma żadnych konsekwencji (jak np. ubytki w człowieczeństwie), nie można jednak w ten sposób zredukować pragnienia krwi, chyba że nakaże się Ransomowi gryźć ofiary, co mimo wszystko aż tak skuteczne jak wampiryczne ukąszenie nie jest.

Walkę rozpoczynasz w momencie wyboru celu. Twoim pierwszym (choć bardzo istotnym) zadaniem jest umiejscowienie swoich postaci. Nie powinieneś stawiać ich zbyt blisko wroga (będzie mógł Cię bez większych problemów załatwić np. kółkiem), jednak nie stawiaj też zbyt daleko (z uwagi na problemy z trafianiem). Teraz będziesz już tylko wydawał komendy i podkomendy swoim podwładnym.

a) **wydawaj polecenia (issue orders)** - pozwala wydać któreś z Twoich postaci komendę atakowania (podzieloną na dobrych kilka podkomend). Po wybraniu tej funkcji wskazujesz bohatera i wydajesz mu któreś z poniższych poleceń:

- **chronić pozycję (defend position)** to niewiele różniące się polecenie od wol-

nego ataku (free combat), gdzie w miarę możliwości postać będzie strzelała do wszystkiego strzelającego lub zbliżającego się do niej;

- **strzał selektywny (acquire target)** to niestychanie przydatne i ułatwiające życie polecenie, które umożliwia selektywny strzał w którąś z części ciała danej postaci (oczywiście, jak zwykle wybierasz sobie wroga) - w prawą lub lewą nogę (right leg, left leg), w prawe lub lewe ramię (right arm, left arm), w tors (torse), w głowę (head) lub też po prostu w ciało (body).

W tym miejscu powinniśmy sobie powiedzieć nieco więcej o punktach trafienia. Każda z postaci ma pewną ich liczbę, podobnie jak każda z części ciała. Zwykle najwięcej ma tors, najmniej zaś głowa. Jeżeli zostaną zadane jakiekolwiek obrażenia, wówczas zarówno od ogólnej, jak i konkretnej dla danej części ciała liczby punktów trafienia odliczana jest pewna ilość. Jest to bardzo dobre i rozsądne rozwiązanie - pozwala na tak szybkie zabicie człowieka, jak ma się to w rzeczywistości, a nie przykładowo w grze **Death Mask**, gdzie będzie się żyć po dziesięciu seriach

z ciężkiego karabinu maszynowego. Szkoda tylko, że jeżeli zostanie przekroczony limit punktów trafienia dla obu nóg bądź dłoni, nie wiąże się to praktycznie z żadnymi (oczywiście poza ogólną utratą żywotności) konsekwencjami. Czyż nie ciekawiej by było, gdyby Ransom przez wiele tygodni utykał na jednej nodze, zaś pozostali oplakiwali swe kikuty?

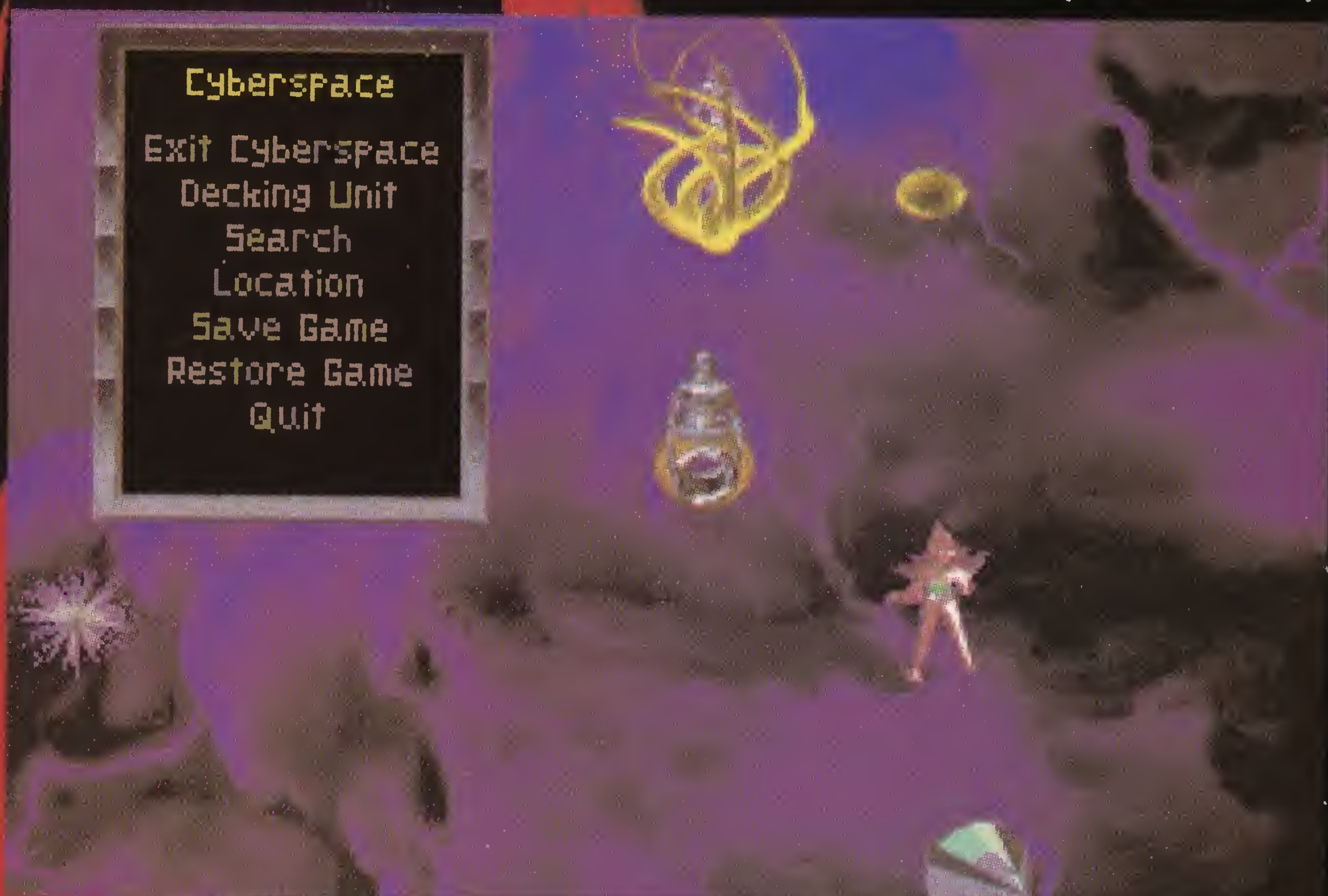
Teraz wielka wskazówka, zdecydowanie ułatwiająca zwycięstwo w każdej walce. Ze względu na to, że w głowę jest tak samo łatwo trafić, jak np. w brzuch (co jest błędem), powinieneś wykorzystać to i strzelać tylko w nią. Jedno trafienie w łeb ze strzelby laserowej czy zwykłej na 114.89% zabija. Prawdę mówiąc, trochę żałuję z tego powodu, gdyż w przypadku braku takiego rozwiązania korzystalibyśmy z całkiem dziwacznych sposobów walki, być może z zastosowaniem wody święconej, kołków czy innych tego typu "bajerów". W takiej sytuacji nie ma to większego sensu, skoro wszystko można zabić jednym celnym strzałem. Ale tak też jest w naszej rzeczywistości (w każdym razie, nie próbuj sprawdzać).

- **wolna walka (free combat)** to opcja dla leniwych, gdzie postać będzie strzelać do swoich wrogów wedle uznania, jednak strzały te zwykle nie będą wymierzone inteligentnie (nie polecam, zwłaszcza że selektywne trafianie jest w **BloodNecie** zorganizowane w tak prosty i przystępny sposób);

- **poruszanie się (mencuver)** to wydanie polecenia umożliwiającego postaci przejście w jakieś miejsce, ale najprawdopodobniej nie będziesz zbyt często używał tej funkcji, gdyż w przypadku ataku ze zbyt dużej odległości bohater podejdzie sam, bez Twojej pomocy;

- **ukąszenie (bite)**, o którym już wspominałem, jest godne polecenia jedynie w wypadku, gdy Stark (bo tylko on jest wampirem) nie znajduje w pobliżu żadnej sensownej broni (ukąszenie zadaje znacznie więcej obrażeń niż zwykły cios pięścią, ale uwaga na człowieczeństwo);

- **użyj przedmiotu (use item)** to opcja znana w przygodówkach powszechnie, więc





nie będę jej wyjaśniał; co i w jaki sposób użyć - na te pytania musisz odpowiedzieć sobie sam;

- *ucieczka (retreat)*, która zasadniczo dzieli się na dwa typy: generalny odwrót (general retreat), gdzie wszystkie postacie spróbują zwinąć z pola walki oraz wybór postaci, która ucieknie (choose character to retreat);

- *wybór broni (choose weapon)* to opcja umożliwiająca wybranie broni do ataku spośród wszystkich trzymanych w rękach;

- *paraliż woli (expert will)* to kolejna umiejętność wampira (toteż będzie z niej mógł korzystać jedynie Ransom Stark), która pozwala, o ile siła woli jest wystarczająco wysoka, całkowicie sparaliżować ofiarę.

b) *przejdź do walki (resume combat)* - wybór tej opcji spowoduje przejście do walki. Tym razem już nic nie wybierasz, tylko oglądasz jej przebieg. Postacie będą wymieniać się między sobą ciosami i strzałami. Osoby o wiotkich nerwach powinny na te kilkanaście sekund wyłączyć monitor lub skoczyć po szklankę wody - ta niemal Czczenia! Po akcji następuje "papierkowa robota" - komputer wyświetla kto w kogo, w co i... za ile. Podaje również informacje typu: "Ransom Stark nie żyje", "Stręczytel został sparaliżowany siłą woli Ransoma Starka", "Uzurpator dzięki swojej zwinności ominął cios pięścią zadawaną przez Bonifacego".

c) *pokaż status (view status)* - mimo nieciekawej nazwy, ta funkcja jest niesamowicie przydatna. Umożliwia ona wgląd w charakterystykę i inwentarz postaci. Dodatkowo możesz nieco zamieszać w "kieszce", czyli przykładowo wpakować do rąk broń (bo np. wcześniej zapomniałeś).

d) *szybka walka (quick combat)* - szybka wymiana strzałów i ciosów, bez tekstowego podsumowania. Ssensu korzystania z tej opcji raczej nie widzę.

e) *odwrót (retreat)* - to samo, co retreat w poleceniach opcji issue orders. Umożliwia ucieczkę jednej lub wszystkim postaciom, o ile tylko są one stroną ata-



kującą, nie zaś atakowaną (wówczas atakujący ich nie przepuszczą).

f) *opcje walki (combat settings)* - dzięki tej opcji możesz wyłączyć tekst ukazujący się po każdej "batalii". Podobnie jak w przypadku szybkiej walki (quick combat), większego sensu korzystania z tej funkcji nie widzę.

3. Inwentarz (inventory).

Ten inwentarz, prawdę mówiąc, nie wiele ma wspólnego z omawianym przeze mnie wcześniej. Są tu jednak opcje, mogące zdecydowanie przyspieszyć Twoje zmagania ze Starkiem.

a) *mapa Nowego Jorku (New York map)* - dzięki tej funkcji Ransom Stark ma możliwość poruszania się po całym Nowym Jorku. Zostaniesz uraczony mapą "z lotu ptaka" i wieloma czerwonymi strzałeczkami na niej. Owe strzałki są konkretnymi miejscami metropolii (najeżdżając na nie, dowiadujesz się nazwy ulicy i numer). W każdym takim punkcie jest wiele różnych lokacji i budynków. Stark może do nich pójść, o ile tylko wie, że w ogóle istnieją (np. na początku nie dany mu

będzie handel z co większymi dealerami - pozna ich dopiero poprzez inne osoby). Może zdarzyć się, iż w którejś z części miasta Stark nikogo nie zna. Wówczas po prostu nie może w to miejsce pójść. Oczywiście, w trakcie gry będzie poznawał nowych ludzi itd. Korzystając z tej funkcji pamiętaj, że przejście z najbardziej wysuniętej na południe części miasta do miejsca najbardziej wysuniętego na północ może zabrać całkiem długą chwilę, a Stark ma przecież swoje potrzeby (chodzi mi konkretnie o pragnienie krwi).

b) *przeszukaj (search)* - jeżeli któraś z Twoich postaci ma wystarczająco wysokie zdolności obserwowania, wówczas możliwe jest, iż znajdzie jakieś ukryte przedmioty. Aby przeszukać daną lokację, korzystasz właśnie z search. Może się zdarzyć (szczególnie, jeżeli kierujesz tylko Starkiem), że umiejętności obserwowania Twoich postaci są zbyt niskie.

c) *obejrzyj (examine)* - działa identycznie, jak operacja szybkiego dwukliku na leżącym przedmiocie. Po użyciu tej opcji pojawi się okienko informujące Cię o przedmiocie.

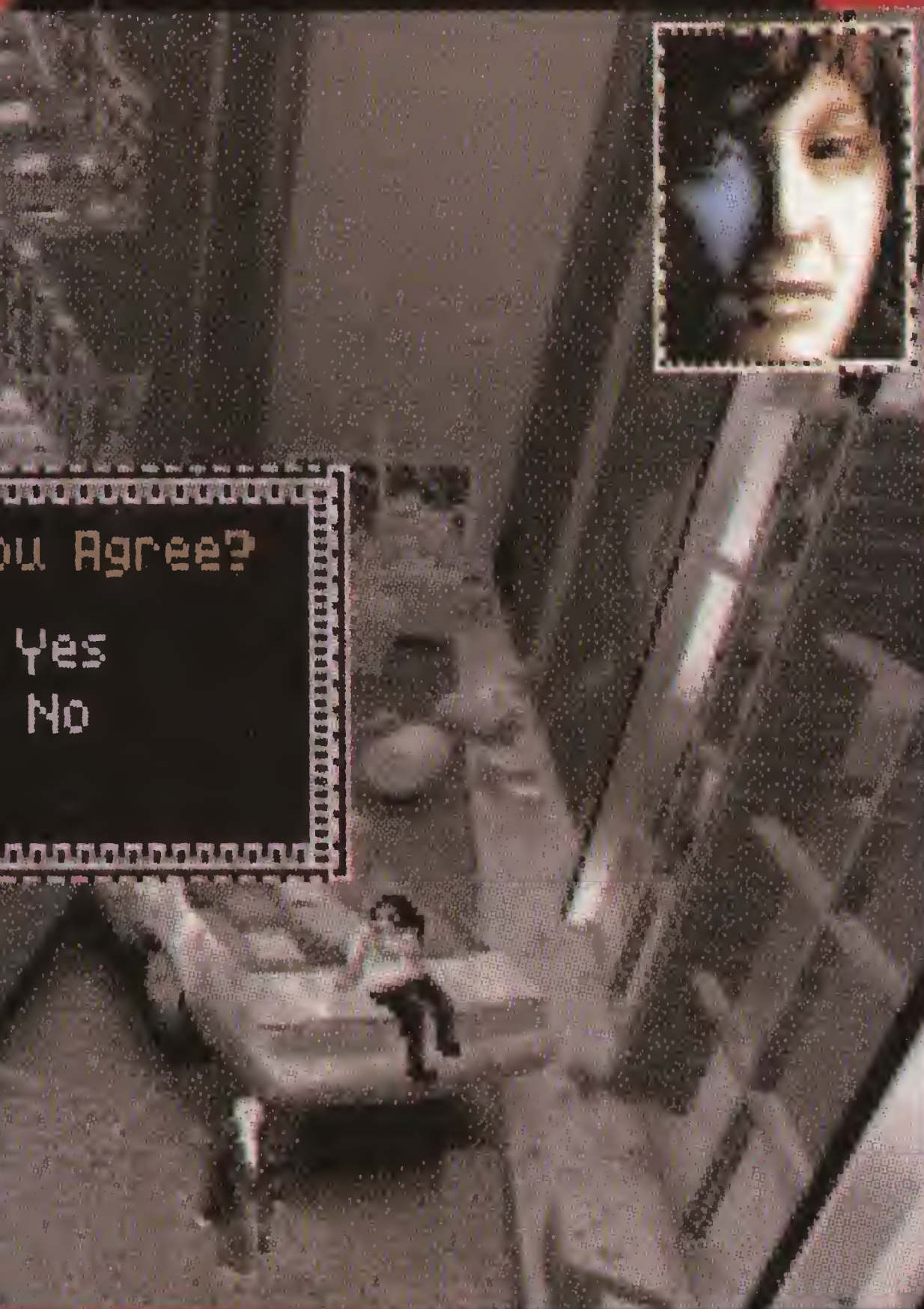
d) *użyj (use)* - spowoduje użycie przez wybraną postać aktualnie przetrzymywanego przedmiotu. Przykładowym zastosowaniem tej funkcji może być zażycie narkotyku.

e) *opis lokacji (location)* - identycznie, jak operacja dwukliku na ekranie lokacji. Spowoduje to wyświetlenie okienka wraz z informacją o przetrzymywanym przedmiocie.

4. Drużyna (party).

a) *wypoczywaj (rest)* - ta funkcja umożliwia Ransomowi Starkowi i reszcie grupy odłożenie problemów życia codziennego na parę godzin (max. 24), by pograć się w niczym nie zmęczonej drzemce. W praktyce umożliwia to regenerację punktów trafienia, ale uwaga! - we śnie wzmagają się pragnienie krwi.

b) *zwolnienie (dismiss)* - operacja to umożliwia Ci pozbycie się wybranej postaci z grupy Ransoma.





5. Deck.

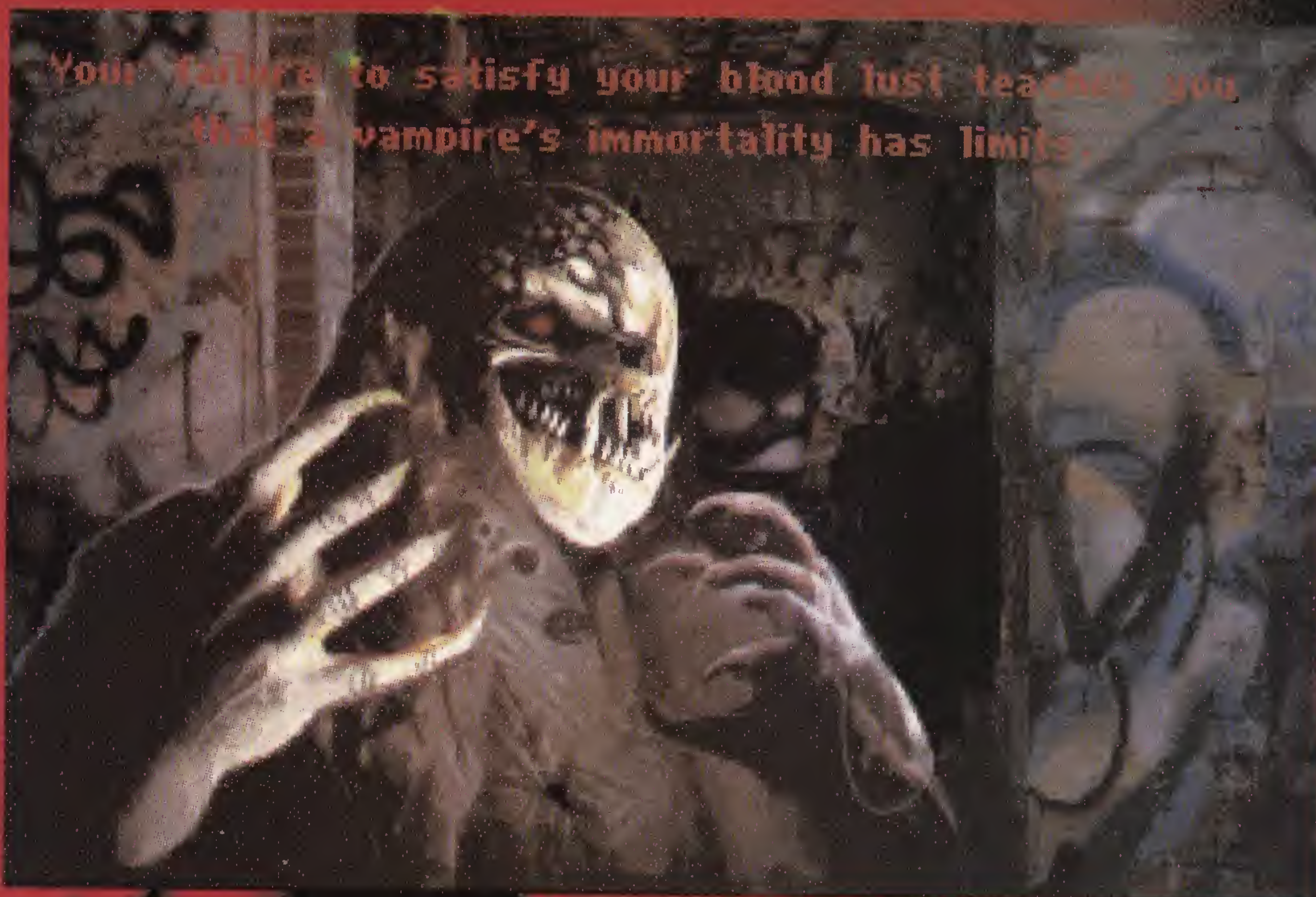
Decking to unikalna i niezwykle ciekawa funkcja gry, umożliwiająca Ransomowi (lub całej grupie pod warunkiem posiadania przedmiotu zwanego patch cord) wejście do cyber-przestrzeni. Zatrzymamy się tutaj nieco dłużej, gdyż jest to naprawdę ujmujący aspekt gry **BloodNet**.

Decking - deckowanie to "wczytywanie" osobowości i umysłu deckera do cyber-przestrzeni; jednostka deckująca generuje jego dane (osobowość i umysł) w formie cyfrowej, która następnie wędruje do cyber-przestrzeni wraz z cyber-przestrzennym wyglądem (uwarunkowanym jednostką duszową - lepszego tłumaczenia, mimo szczerych chęci, nie mogłem znaleźć). Decking zawsze wiąże się z ryzykiem, iż umysł deckera zostanie rozszczepiony w cyber-przestrzeni, on sam zaś będzie (w realnym świecie) jedynie ciałem. Byli więc crackery, hackerzy - dzisiaj są deckerzy.

a) wejdź do cyber-przestrzeni (enter cyber-space) - główna opcja umożliwiająca Starkowi znalezienie się w cyber-przestrzeni. Jeżeli nie posiadasz przedmiotu patch cord, który można znaleźć w Houston Matrix Rovers, kupić od jednego z handlarzy lub... wywalczyć na starych kumpalach Ransoma - Flux Riders, będziesz mógł wejść do cyber-przestrzeni tylko jako Stark, nie zaś jako cała grupa.

Po skutecznym zadeckowaniu Twoja postać będzie obracać się w głównej magistrali. Pamiętaj, że deckowanie bez zezwolenia (a takiego zdobyć nie można) jest nielegalne. Od wielu lat w dziedzinie cyber-przestrzeni prym i monopol wiedzie firma-gigant TransTechnicals, która w brutalny sposób "zapracowała" sobie na swą pozycję. Jeżeli zostaniesz namierzony, Firma (mowa o TransTechnicals) zrobi wszystko, aby złapać Cię do specjalnej, cyber-przestrzennej klatki, która skonfiskuje WSZELKIE dane z Twojej jednostki deckującej (o której za chwilę). Jeżeli zostaniesz w ten sposób złapany, wówczas Twoim jedynym wyjściem jest opuszczenie cyber-przestrzeni (a więc i utrata wszystkich danych, zmagazynowanych w jednostce deckującej). Jest jeszcze jedna możliwość, która może wejść w życie dopiero wówczas, gdy posiadasz kod do otwierania cyber-przestrzennych klatek. Wówczas po prostu używasz takiego kodu. (Uwaga: nie jest to informacja sprawdzona, choć na pewno wiem, iż owego kodu można użyć do otworzenia klatki, w której "siedzi" ktoś inny).

Cyber-przestrzeń podzielona jest w zasadzie na główną magistralę, w której ukazujesz się bezpośrednio po zadeckowaniu, oraz na magistrale prywatne. W przestrzeni głównej magistrali kręcą się tzw. FATSZY, które umożliwiają Ci, o ile tylko znasz stosowne hasło, dostać się na "adresy prywatne". Owe hasła możesz zdobyć w "rzeczywistym" świecie, głównie, a może raczej tylko i wyłącznie, poprzez rozmowy z innymi. Możesz również nieco "poszperać" w kodzie programu jakimś edytorem tekstu, by zerowym kosztem znaleźć wszystko. Raczej nie polecam tego drugiego sposobu - o 99% redukuje on wrażenia



i satysfakcję, jakiej doznaje gracz, samemu rozgryzając całą zagadkę.

Mimo że w zasadzie nie powinienem, podam Ci kilka cyber-przestrzennych kodów, tak na "dobry początek". Oto i one: MOZART, TTheat, SOFTBALL (hasło potwierdzające: NINJA), MAJOR, BLACKWOODS (nie pamiętam - może bez "S" na końcu), NYVAULT.

"Na szczęście" sama znajomość kodu to w połowie przypadków nie wszystko. Przykładowo, aby móc wejść do TTheat potrzebujesz nieco skorygować wyposażenie swojej jednostki deckującej (podobnie jest w przypadku BLACKWOODS).

Przebywając w cyber-przestrzeni uważaj, aby nie "przedawkować". Osobnika przebywającego w wirtualnym świecie zbyt długo, a na dodatek o niskiej cenie Decking Integrity, może po prostu trafić szlag po bardzo krótkim czasie.

b) decking unit - jednostka deckująca to właśnie Twój komputer, umożliwiający połączenie się - o ile na obszarze, na którym przebywasz, jest gdzieś stosowny port - do cyber-przestrzeni, o której czytałeś powyżej. Składa się on z paru elementów:

- *jednostki duszowej* - jednej z najważniejszych "przystawek" Twojego komputera deckującego. W cyber-przestrzeni pełni ona funkcję graficznej reprezentacji Twojego bohatera, jest więc Twoim drugim "ja". Klasa jednostki duszowej wiąże się z respektem oraz "siłą" posiadaną przez jej właściciela. Wyróżniamy cztery "typy" tych jednostek:

j. d. żołnierza - najprostsza i najprymitywniejsza, nie świadczy specjalnie o Twojej cyber-przestrzennej potędze i władzy;

j. d. samuraja - nieco bardziej rozwinięta od "żołnierzykowej", lecz nadal nie stoi na najwyższym stadium duszowej ewolucji, tym niemniej pozwala dostać się w miejsca, w które nie wejdiesz jako żołnierz;

j. d. anioła - bardzo wysokie stadium "duszowej" ewolucji, gdyż cyber-przestrzenne anioły to zwykle osobniki o dużej władzy;

j. d. smoka - najpotężniejsza z jednostek duszowych, a używający jej ma zwykle wśród innych respekt oraz wysoki stopień cyber-przestrzennej władzy - bardzo ciężko będzie osaczyć go przez Firmę (mowa o TransTechnicals).

- *chipu looker* - urządzonka umożliwiającego prawidłowe odbieranie cyber-przestrzeni i nawigację w jej obrębie; tutaj raczej nie będzie trzeba nic w trakcie gry wymieniać.

- *pamięci* (na początku tylko 1 TB Memory Chip) - czegoś czego naszym (dzisiejszym) komputerom zwykle brakuje najbardziej; w **BloodNet** komputery deckujące również mają karty pamięci, z czego największą jest 32 TB Memory Chip; pamięć komputera deckującego warunkuje ilość danych (np. programów, wirusów, kodów, baz danych itd.), które ów komputer może zmagazynować (nie ma twardych dysków!).

- *essence* (standardowo nie w tym miejscu nie ma) - nie, nie jest to esencja; odpowiednie karty essence umożliwią Ci dostanie się do cyber-przestrzennych magistrali, o jakich wcześniej mogłeś tylko marzyć (głównie chodzi tu o magistrale Firmy).

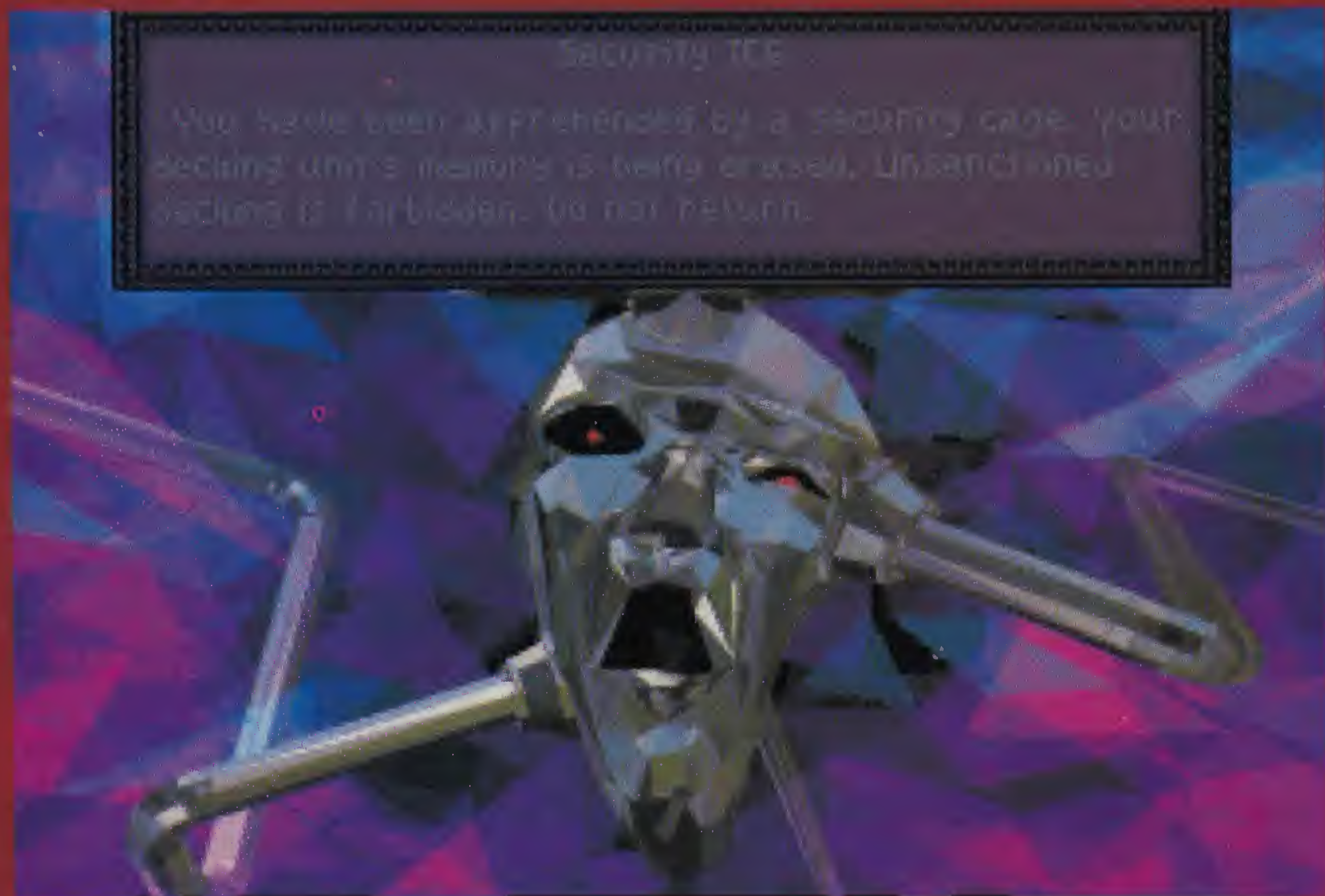
- *cloak* (standardowo Level Two Cloak) - chip powodujący Twoją "niewidzialność" w stosunku do, powiedzmy, Firmy; im wyższy poziom takiej "nakładki", tym mniejsze będą szanse, iż zostaniesz namierzony i złapany w klatkę; chip równie istotny, jak jednostka duszowa.

Na dole ekranu są jeszcze puste okienka, symbolizujące pamięć. Będziesz w nich mógł umieszczać wszelkie dane, które zdobędziesz w cyber-przestrzeni. Znane ikonki po lewej stronie posłużą Ci do zbierania, użycia lub wyrzucenia swoich zdobyczy.

6. Computer.

Tutaj znajdziesz kilka opcji nie tyle uatrakcyjnających, co zdecydowanie ułatwiających grę.

a) powtórka rozmów (dialogue replay) - służy do powtarzania słów wypowied-



dzianych przez inne postacie; bardzo się przydaje, o ile tylko coś istotnego zapamięniesz.

b) kontakty (contacts) - informuje Cię o kontaktach (i zobowiązaniach) zawartych przez Ransoma.

c) pieniądze (money) - co tu dużo mówić; podaje, ile wirtualnych zielonych masz na swoim koncie.

7. Game.

Tutaj rozpisywać się nie mam zamiaru. W Game możesz znaleźć funkcje służące do zapisu i odczytu gry, ponownego jej rozpoczęcia lub ostatecznego zakończenia czy też wyłączenia muzyki.

KILKA PORAD NA DOBRY POCZĄTEK

Uff... wreszcie skończyliśmy opis gry. Teraz nareszcie możemy zabrać się za "pierwszą pomoc", czyli wskazówki.

Zaczynasz w "nieco" zdezelowanym laboratorium. Na szczęście jednak, "przeżył" (ciekawe, czy było to tylko zrzucenie losu) komputer wyposażony w cyberprzestrzenny port. Jeżeli pragniesz, już teraz możesz skierować swoje kroki do sieci. Lepiej jednak najpierw pobuszować sobie w rzeczywistym świecie. Najpierw proponuję Ci, abyś udał się do baru ABBYS (nieco na północ od laboratorium, w którym aktualnie przebywa Stark).

W knajpie możesz znaleźć kilka osób, które zapragną Ci pomóc, zwykle jednak nie bez własnego interesu. Pilnuj swojego stanu kasy - później forsa będzie Ci bardzo potrzebna. Staraj się łapać tych dar-

mowych lub tanich gości. Nie myśl raczej o cyborgu, oddającym swoje usługi za kilkanaście tysięcy wirtualnych zielonych. Mimo swoich bardzo wysokich cech i umiejętności jest on znienawidzony przez młode gangi, z którymi będziesz miał bez wątpienia styczność i zapragniesz sprawić możliwie najlepsze wrażenia.

Kolejne kroki skieruj do Houston Matrix Rovers. Możesz tam znaleźć niezwykle przydatne urządzenie - patch cord, umożliwiające podłączenie się do cyberprzestrzeni kilku osobom na raz. Dowiesz się również, o ile zechcesz nieco pogadać, paru istotnych spraw.

Teraz udaj się do gangu Doom Pilots. Od jednego z ich członków możesz uzyskać dostęp do dealera Madame Mescal, która sprzeda Ci bardzo "ciekawą" gadżet - odznakę umożliwiającą poruszanie się w obrębie budynku Firmy. Kup sobie od razu dwie (jest pewna osoba, która w zamian za taką właśnie odznakę da Ci specjalną broń - wrath ray).

Następnie idź do budynku Firmy. Spotkasz tam osobę, która za parę dolarów wyjawia Ci pewną informację. Oczywiście, zgódź się. Wkrótce otrzymasz nowe kontakty - dziewczynę imieniem Kimba często przebywającą w Central Parku oraz drugą dziewczynę, Lenorę Major, spędzającą większość swojego czasu w Cafe Voltaire. Szczególnie ta druga może Ci bardzo pomóc.

Najpierw skombinuj sobie (np. remontując Praxis Elite) jednostkę duszową samuraja. Teraz zapłać Lenorze, bagatela, 25 tysięcy wirtualnych dolarów i spotkajcie się w cyberprzestrzeni, w magistrali figurującej pod adresem MAJOR (jeżeli nie masz zainstalowanej jednostki duszowej przynajmniej samuraja - nie dostaniesz się za żadne skarby). Kiedy już spotkacie się w cyberprzestrzeni, zostaniesz "zarejestrowany" jako pracownik Firmy. Dzięki takiemu obrotowi rzeczy będziesz mógł sobie buszować po TransTechnicals niemalże bezkarnie. Warto się również zapoznać z Kimbą w Central Parku.

W którymś momencie w cyberprzestrzeni spotkasz gościa (jednostka duszo-

wa: smok) imieniem Elvis, który jest zawziętym deckerem. Niestety, w rzeczywistości... nie żyje. Wczytaj (elita powiedziała: zdownloaduj) go do swojego komputera i w przyszłości spróbuj złożyć cyborga. Gdy będziesz już miał wszystkie części, włóż mózg Elvise - zyskasz kolejnego kompana.

W sieci spotkasz również Zeusa, który poda Ci się za władcę cyberprzestrzeni i tak dalej... Ostatecznie wyzwie Cię na pojedynek w świecie rzeczywistym. Chatka Zeusa mieści się w tej samej części miasta, co laboratorium. Tam okaże się, iż Zeus to... skromna dziewczyna, która nie mając pieniędzy, by Cię zwabić, wpadła na pomysł z pojedykiem. Powie Ci, że jej przyjaciel został uwięziony w sieci i poprosi Cię o pomoc, podając kod dostępu SOFTBALL oraz hasło go potwierdzające: NINJA. W cyberprzestrzeni rzeczywiście znajdziesz zaginionego - uwięzionego w cyberklatce. Co to jednak dla Ciebie?

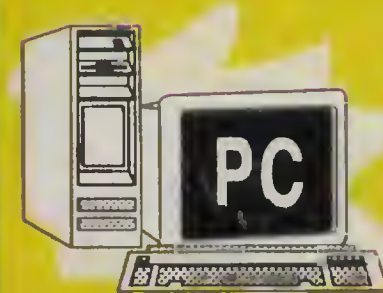
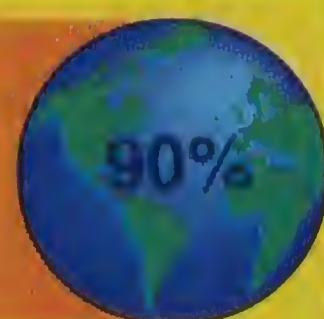
Od znajomych z gangu dostajesz zlecenie dotyczące zabójstwa dyrektora działu ochrony z TransTechnicals. Sprawa idzie gładko. Przy samym wyeliminowanym obiekcie znajdujesz nieco ciekawego sprzętu oraz przystawek, które umożliwiają Ci wejście w cyberprzestrzeń na magistralę Firmy (hasło TTheat). Tam znajdujesz nieco baz danych oraz program umożliwiający otworzenie cyberprzestrzennej klatki. Teraz przyjaciel Zeusa już jest niemal wolny. Sprawa się komplikuje, gdy powracasz do rzeczywistości i idziesz do uwolnionego z paszczy cyberprzestrzeni deckera. Uratowałeś go z kościstych łap śmierci tylko po to, aby wysłać go na... śmierć.

Ze względu na fakt, że sprawa w dalszej części opisu robi się dosyć zagnieżdżona, a Naczelny szykuje na mnie działko protonowe ze względu na długość tego artykułu, myślę, że zostawimy chwilowo nasz opis w spokoju. Nie uważaj jednak, iż powyższe wskazówki mają charakter rozwiązania - do tego nam jeszcze daleko... Ale nie obrażaj się. Nie ma na to czasu. Musisz przecież grać w BloodNet. Czemu? Bo jest to gra cooltowa.

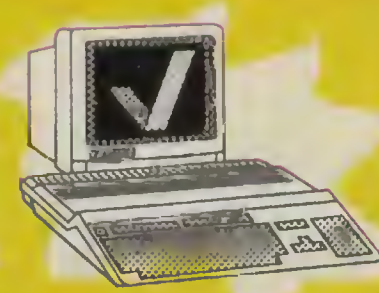
Podążając za jakąś osobniczką, ostrząc kły i koncentrując wzrok, ponurym, lecz jednocześnie smutnym gestem żegna Cię założyciel pierwszej Polskiej Partii Antyimperialistycznych Wampirów. Ten który został...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY

PRZYGODOWA



386, VGA
4 MB RAM
CD-ROM



AGA



Producent: Impression

W numerze 12/94 ŚGK Jacek Piekara opisywał grę **Lords of the Realm**. Niestety, pobieżne oględziny zazwyczaj uniemożliwiają wyczerpanie tematu - tak też było w przypadku wspomnianego artykułu. Dlatego przybywamy z jeszcze jednym tekstem poświęconym temu tytułowi.

PRZYPOMNIENIE Z ROZWINIĘCIEM

Ekran główny przedstawia mapę trzynastowiecznej Anglii, po której poruszasz się przy pomocy myszy. U dołu ekranu znajduje się dziewięć ikon, dzięki którym masz dostęp do ogólnych informacji o Twoim państwie oraz służących do przemieszczania wojsk i zaopatrzenia, a także umożliwiających budowę zamków. Oto ich szczegółowe omówienie.

1. **Ogólna mapa Anglii.** Wskazując myszą na danym obszarze, widzisz w prawym dolnym rogu nazwę wybranego hrabstwa. Kliknięcie na wskazanym obszarze powoduje przejście do głównego ekranu gry. Po lewej stronie znajduje się kilka ikon sterujących wyświetlaniem informacji na mapie. Kolejno są to:

a) włączanie, wyłączanie oraz powiększanie chorągiewek symbolizujących przynależność hrabstw do graczy;

b) położenie jednostek wojskowych;

c) miejsca stoczonych w ostatnim czasie bitew;

d) informacja, czy w danym hrabstwie znajduje się zamek, czy nie;

e) miejsca, w których goszczą kupcy.

2. **Opcje dyskowe i sterujące grą:**

a) restart gry;

b) wyjście do DOS;

c) tu ustala się opcje gry, takie jak efekty dźwiękowe, muzyka, szybkość gry i przewijania ekranu oraz wyświetlanie informacji;

d) ładowanie stanu gry;

e) zapis gry na dysku.

3. **Skarbiec, zapasy i polityka.** Na ekranie tym, po prawej stronie Twojego herbu, znajdziesz kolejno:

a) ustalanie wielkości podatków;

b) włączanie i wyłączanie doradztwa (jest ono przydatne, gdy rządysz więcej niż dwoma krajami);

c) wiadomości - możesz w tym oknie wysłać wiadomość do któregoś z graczy. Są cztery rodzaje wiadomości: Przymierze (*Alliance*), Obraza (*Taunting*), Groźba (*Threatening*) oraz Pochlebstwo (*Flattering*). Ostatnie trzy rodzaje możesz sam zreagować. W oknie tym znajduje się również informacja, z którym z graczy jesteś w przymierzu;

d) skarbiec - tu znajdziesz informacje o Twoich dochodach z podatków (*Tithes*) lub sprzedaży, wielkości żołdu dla wojska (*Wages*), straty w wyniku kradzieży (*Stolen*). Liczby przedstawione w kolorze czarnym odnoszą się do zysków, a w kolorze czerwonym do strat, zasada ta dotyczy wszystkich okien występujących w grze. Tutaj znajdziesz także informacje o zmagazynowanych zapasach kamieni, drewna oraz broni. Możesz też szczegółowo obejrzeć stan Twojego arsenału.

4. **Ruchy wojsk.** Po kliknięciu na tej ikonie wskazujesz armię, którą chcesz przesunąć, a następnie wytyczasz trasę jej przemarszu. Wskaźnik myszy w tym przypadku zmieni się w tarczę z podobizną maszerującego gryfa. Jeśli na trasie przemarszu Twojej armii znajdzie się inna armia należąca do Ciebie, możesz je połączyć ze sobą. Natomiast po wejściu na pole zajmowane przez wrogą armię rozpoczyna się bitwa. Prowadząc którąś z armii, nie musisz koniecznie korzystać z dróg, ale możesz iść na przełaj, jednak wtedy Twoje wojska poruszają się dużo wolniej. Wchodząc na obszar zajmowany przez pole lub budynek, możesz je zniszczyć, a wchodząc na pole z zamkiem bez załogi, możesz nakażać tej armii, aby go obsadziła - oczywiście, jeśli jest to Twój zamek, bo jeśli jest to zamek nieprzyjacielski, możesz przystąpić do jego oblężenia. Obsa-

dzając zamki załogą, musisz sprawdzić, czy przypadkiem pojemność zamku nie jest mniejsza, niż liczebność armii, którą chcesz tam wprowadzić. W tym celu kliknij na pole z zamkiem, gdzie możesz sprawdzić, ile ludzi i żywności się w nim zmieści. Jeśli klikniesz na armię, pokaże się okno przedstawiające liczebność oddziałów wchodzących w jej skład oraz jej morale i poziom zdrowia. Możesz tu również ją rozdzielić (*Split Army*) lub rozwiązać (*Disband*).

5. **Zaopatrzenie.** Dzięki tej ikonie możesz zaopatrzyć biedniejszy kraj w żywność. W tym celu musisz kliknąć na tej ikonie, następnie na kraju, z którego chcesz wysłać towary, a na końcu na kraju, który chcesz zaopatrzyć. Teraz należy w otwartym oknie ustalić, ile i co chcesz wysłać (zboże, krowy, owce i wełna).

6. **Ogólny przegląd stanu wojsk, zamków oraz hrabstw.** Wszystkie informacje wyświetlane są w górnej części ekranu. W dolnej części umieszczono ikony przełączające między danymi o armiach, zamkach i hrabstwach. Czwarta ikona przedstawia Twoje postępy w kierowaniu państwem w stosunku do Twoich przeciwników. W środkowej części ekranu wybierasz pozycję, na temat której chcesz uzyskać informacje. Standardowo podawane są one ogólnie (*Overview*). W zależności od rodzaju danych, które przeglądasz, przedstawiają one następujące informacje dla:

a) wojska - ilość posiadanych armii, ich liczebność, średnie morale i zdrowie;

b) zamków - ich ilość, liczba czynnych, znajdujących się w stanie oblężenia lub będących w ruinach, ich ogólna pojemność magazynowa;

c) hrabstw - ilość krajów, nad którymi panujesz, całkowita populacja, średni poziom zadowolenia i stanu zdrowia ludności.

Możesz również uzyskać tutaj dane dotyczące konkretnej armii, zamku czy kraju.

7. **Ikona wojny i buntu.** Znajdziesz tu informację, czy na którymś z Twoich terytoriów znajdują się obce oddziały wojska lub zbuntowanych chłopów. W takim przypadku kliknięcie na tej ikonie przesuwa mapę do miejsca, w którym te się znajdują.





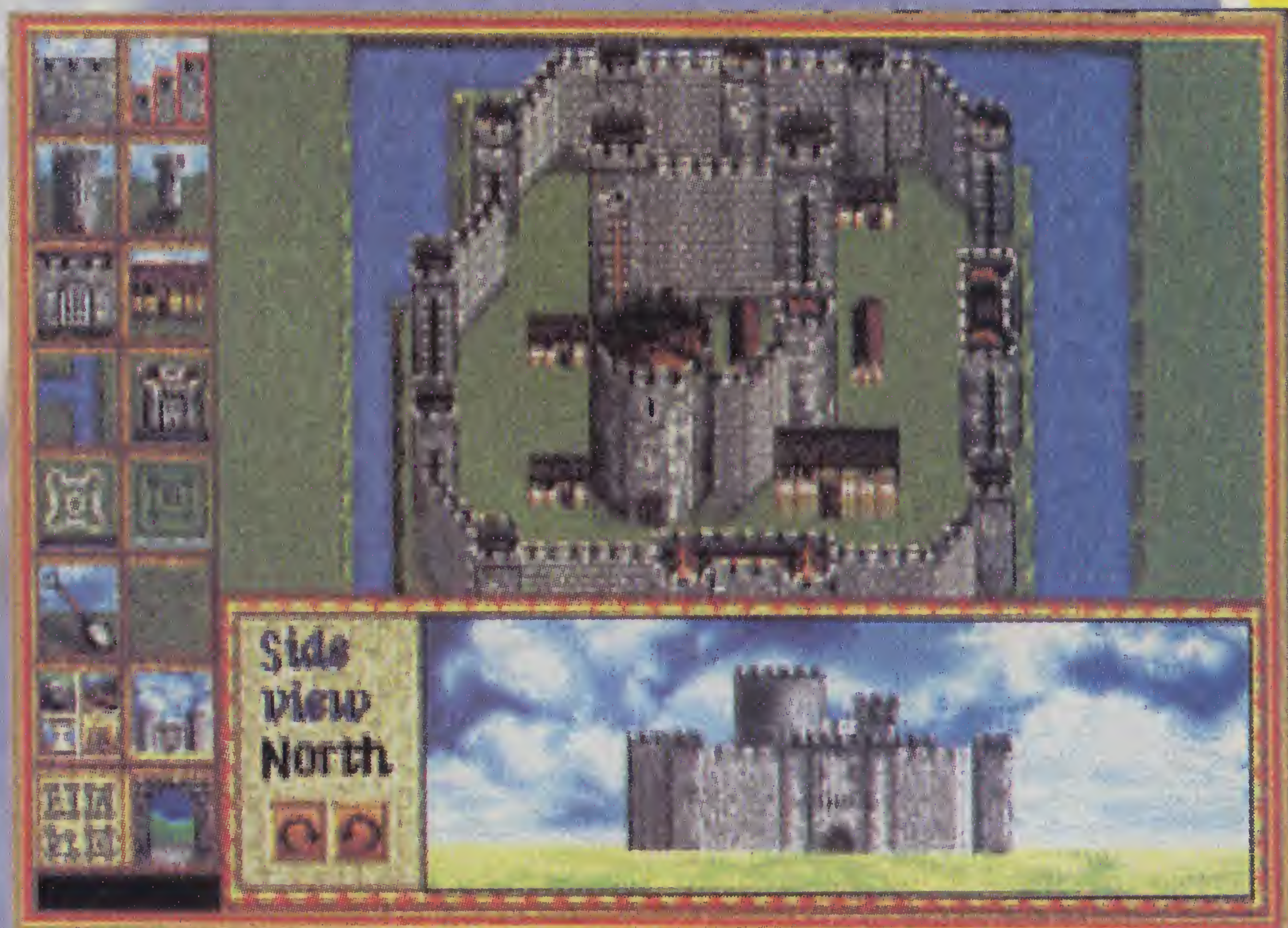
8. **Zamki.** Dzięki tej ikoncie masz możliwość budowania nowych zamków we wskazanym hrabstwie. Oprócz tego możesz burzyć lub rozbudowywać zamki już istniejące.

9. **Koniec Twojej tury.** Klikając na ikoncie przedstawiającej herb, przekazujesz ruch przeciwnikom. W tym czasie będą tu pojawiać się herby kolejnych graczy. Jeśli w tym czasie wskaźnik myszy zmieni się w tarczę oznaczającą przemarsz wojsk, możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy, aby obserwować poruszanie się obcych armii.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na którymś z Twoich terytoriów powoduje udostępnienie szczegółowych opcji i informacji dotyczących danego hrabstwa. Jako pierwsza pojawia się plansza zawierająca informacje o wydarzeniach mających miejsce w minionym sezonie w danym regionie i wpływających czy to na wzrost plonów, czy to zadowolenia społecznego. Po prawej stronie znajduje się siedem ikon:

1. Ikona ta otwiera okno zawierające ogólne dane o hrabstwie. Możesz tu znaleźć informacje o przyroście lub zmniejszeniu się populacji, o poziomie zadowolenia społecznego i zdrowiu mieszkańców. Poniżej znajduje się poziomy pasek przy pomocy którego ustalasz ilość krów, zboża i owiec przeznaczonych na wyżywienie ludności w hrabstwie. Ilość pożywienia przeznaczona na ten cel zależy od tego, jakie racje zaaplikujesz swoim poddanym. Ustala się to przy pomocy strzałek znajdujących się po lewej stronie ekranu. Standardowo racje ustawione są na zwykłe (*Normal*), ale możesz je zwiększyć nawet na potrójne (*Triple*) lub zupełnie pozbawić ludność jedzenia (*No Rations*). Po prawej stronie ekranu uwidocznione są efekty Twojego rozdziału żywności - podano tu, ile krów, zboża i owiec znajduje się w tej chwili w hrabstwie, ile zostanie zachowanych i jaka ilość zostanie zjedzona w nadchodzącym sezonie.

2. Dzięki tej ikoncie masz możliwość wpływania na gospodarkę rolną. W górnej części ekranu znajduje się szesnaście kwadratów obrazujących poszczególne pola w hrabstwie. Klikając na któreś z nich, możesz ustalić, czy ma



być tam łąka (pole jest wtedy niewykorzystane, ale utrzymane), czy ma się tam odbywać wypas krów lub owiec, czy też rosnąć zboże. W kwadratach tych mogą też pojawić się pola zniszczone (nie możesz ich w żaden sposób wykorzystać), ale można je przywrócić do stanu użyteczności zwiększając liczbę chłopów pańszczyźnianych (*Serfs*). Pola, na których rośnie zboże, zawierają również liczby oznaczające, w zależności od sezonu, ile będzie na nich zboża rosnąć (*Grow*), zakwitać (*Rippen*) lub ile zostanie skoszonego (*Harvest*). Poniżej podane są liczby ludzi potrzebnych do prac rolnych. W pierwszej kolumnie podana jest liczba ludzi potrzebna do wypasu owiec, krów, utrzymania pól i upraw. W drugiej kolumnie znajduje się liczba ludzi obecnie przydzielonych do tych zadań. Jeśli jest ich zbyt mało, liczba podana będzie kolorem czerwonym. W trzeciej kolumnie podany jest obecny stan liczebny pogłowia i zboża w hrabstwie, zaś w czwartej kolumnie efekt, jaki wywrze zaproponowany przez Ciebie przydział ludności do odpowiednich prac na ilość pogłowia, skoszonego czy wysianego zboża itp. Czasami znajdziesz informację, że pogłowie owiec lub krów zmniejszy się, mimo odpowiedniej liczby pasterzy. Może to być spowodowane zbyt dużą ich ilością na jednym polu. W takim przypadku można rozszerzyć hodowlę na większą liczbę pól. Musisz jednak uważać ze zbyt intensywnym ich wykorzystaniem, gdyż jeśli zbyt dużo pól wykorzystasz, może to spowodować zubożenie gleby w nawozy naturalne. Informację o tym, jak bogate są Twoje pola, znajdziesz w oknie Nawożenie (*Fertility*). Czasami warto zdjąć z jakiegoś pola hodowlę lub uprawę i założyć tam łąkę - w średniowieczu nie znano nawozów sztucznych i aby uchronić się przed ubożeniem gleby stosowano

tzew. gospodarkę trójpolową. U dołu ekranu znajdziesz informacje o pogodzie i jaki ma ona wpływ na uprawy.

3. Tutaj przydzielasz ludności poszczególne zadania produkcyjne. Oprócz prac na roli, możesz wydobywać rudy żelaza, które będą później potrzebne do produkcji broni, pozyskiwać drewno i kamienie na budowę zamków, wytwarzać broń i przydzielać ludzi do budowy zamku w danym hrabstwie, jeśli go akurat budujesz. Oto znaczenie poszczególnych grup zawodowych:

- a) *Serfs* - chłopci pańszczyźniani;
- b) *Farmers* - rolnicy;
- c) *Herders* - pasterze krów;
- d) *Shephards* - pasterze owiec;
- e) *Builders* - budowniczy (budują zamki);
- f) *Miners* - górnicy (wydobywają żelazo, które będzie potrzebne do produkcji broni);
- g) *Quarryers i Foresters* - kamieniarze i leśnicy (dostarczają materiałów na budowę zamków);
- h) *Armourers* - zbrojmistrze (wytwarzają broń). Przyciskiem otwierasz okno, w którym ustalasz, jaki rodzaj broni ma być produkowany obecnie, a jaki w przyszłości. Czerwone kreski opisane jako *Iron*, *Stone*, *Timber* i *Weapon* obrazują postępy w wydobyciu rud żelaza, w pozyskiwaniu kamieni i drewna oraz w produkcji broni.

4. Ikona ta pozwala handlować, o ile w danym hrabstwie znajduje się jakiś kupiec. Centralną część okna zajmują kwadraty przedstawiające towary. Jeśli pod którymś z nich znajduje się napis *YES*, możesz go kupić lub sprzedać. W tym celu klikasz na cenie danego towaru w wierszu kupowanie (*Buy*) lub sprzedawanie (*Sell*) zależnie od operacji, jakiej chcesz dokonać. Pod obrazkami znajdują się również liczby określające ilości poszczególnych towarów, które posia-

Fertility		This Summer	
Men needed in Autumn	95	70	115
Labour	95	70	115
Food	100	100	100
Harvest	100	100	100
Stocking times			
Short of Summer		524	
Harvested		38	
Sown		12	
Eaten		0	
Spoken		0	
Destroyed		65	
Sold		0	
Bought		0	
End of Summer		485	
Loss of		-39	



dasz. Liczby określające ilość krów, owiec, zboża i wełny dotyczą wyłącznie stanu w danym hrabstwie, natomiast ilość żelaza, kamieni, drewna i broni dotyczą całego Twojego państwa.

Chciałbym tu zwrócić uwagę na piwo. Jego zakup powoduje wzrost zadowolenia społecznego w hrabstwie, które możesz zwiększyć nawet o trzy punkty. Jest to szczególnie przydatne, gdy w hrabstwie mają miejsce niepokoje społeczne. Ilość piwa potrzebna do zwiększenia zadowolenia o jeden punkt jest różna w różnych hrabstwach i zależy od wielkości populacji.

W górnej części ekranu podany jest stan Twojej kasy oraz wpływ, jaki mają na nią przeprowadzane przez Ciebie operacje handlowe. Masz tu też możliwość posłuchania plotek ze świata. Niektóre z nich mogą być bardzo przydatne.

5. W tym miejscu możesz tworzyć armie składające się z mieszkańców danego hrabstwa. Aby utworzyć jednostkę danego typu, musisz w arsenale posiadać zapas odpowiedniego rodzaju broni. Zasada ta nie dotyczy pierwszego rodzaju jednostek (*Peasants*), w skład których wchodzi chłopci uzbrojeni w to, co im wpadnie w ręce. Natomiast aby utworzyć oddział rycerzy (*Knights*), trzeba posiadać w arsenale zarówno miecze (*Swords*), jak i pancerze (*Armours*). Czasami zdarza się okazja powołania najemnych jednostek wojskowych (u dołu listy). Jest to o tyle wygodne, że nie zmniejsza się w ten sposób populacji hrabstwa, ale trzeba za to z góry zapłacić. Tworzona armia nie może przekroczyć liczebnością połowy populacji hrabstwa. Powołanie dużej ilości mieszkańców do wojska powoduje obniżenie zadowolenia społecznego. Ponadto w oknie tym znaleźć można informacje o ilości wojska w hrabstwie oraz o liczności oddziałów nieprzyjacielskich, które wtargnęły na Twoje terytorium.

6. Tutaj masz dostęp do szczegółowych informacji o zmianach w ilości mieszkańców, bydła, owiec i zboża. W górnym prawym rogu ustawiasz za pomocą strzałek, które z danych chcesz obejrzeć. I znów liczby przedstawione kolorem czarnym oznaczają przyrost, a kolorem czerwonym straty. W przypadku ludności dowiadujesz się, ile było narodzin, ile zgonów, ile ludności emigrowało, a ile imigrowało. Obok podane są hrabstwa, do których lub z których nastąpił przepływ ludności. Jeśli chodzi o bydło i owce, podobnie masz tu informacje dotyczące narodzin i zgonów, ile zostało skonsumowanych, ukradzionych i ile sprzedanych. Dodatkowo w przypadku owiec podano ilość wyprodukowanej wełny, a w przypadku krów - wielkość produkcji mlecznej. Co do zboża, możesz dowiedzieć się, ile go zostało skoszonego, wysianego, zjedzonego,

zniszczonego (przez szkodniki), ukradzionego lub sprzedanego.

7. Wyjście do ekranu głównego. To samo daje kliknięcie prawym przyciskiem myszy.

SŁÓW KILKA O ZAMKACH (BUDOWA I OBLEGANIE)

Zamki są bardzo ciekawym elementem *Lords of the Realm*. Szkoda tylko, że można grać (i wygrać) bez postawienia choćby jednej takiej twierdzy.

Budowa zamku polega najpierw na zaprojektowaniu go, a później na pracy ludzkiej z wykorzystaniem wielu ton drewna i kamieni. Podczas projektowania pamiętaj, aby swej przyszłej konstrukcji zbytnio nie udziwniać. Nie ma to najmniejszego wpływu na dalszy przebieg gry, jednakże pochłonie znacznie więcej materiałów. Poza tym, lepiej buduj więcej małych zamków, niż jeden duży. Pamiętaj również, iż poza faktem, że zamek powinien być trudny do zdobycia, musi jeszcze mieć zmagazynowane pożywienie, a co za tym idzie - spichlerze. I jeszcze jedno: zamiast mozolnego projektowania, możesz skorzystać z gotowych wzorców, które znakomicie spełniają swoją rolę.

Na czym zaś polega obleganie twierdzy? Przede wszystkim na prawidłowym przydzielaniu ludzi do różnych zajęć. Część będzie więc polować (aby zdobyć nieco żarcia), część zaś budować maszyny oblężnicze. W kwestii tych ostatnich - istnieje kilka typów. Każda różni się siłą ognia, lecz również długością budowy i ilości materiałów. Nie ma większego sensu budować największej katapulty, jeżeli atakujesz małą twierdzą. Jeżeli jednak idziesz na byczysko, wówczas lepiej się przygotować.

CZAS NA MAŁE CO NIECO

Największym problemem początku-

jącego barona jest zwykle zapewnienie swoim mieszkańcom wyżywienia. W *Lords of the Realm*, jak już być może wiesz, istnieją cztery typy "żarcia" - zboże, owce, krowy oraz krowie mleko. Każde z nich jest dobre na swój sposób.

1. Zboże. Aby je zasiać, niezbędne są pewne jego zasoby "na składzie", toteż zawsze warto zostawić co nieco na zapas. Główną zaletą zboża jest to, że przy odpowiednio funkcjonującym systemie rolnym można zebrać znaczne plony i wyżywić dużą część swojej populacji. W przypadku zdecydowanego nadmiaru zboża (po uwzględnieniu pewnej ilości na zapas) opłaca się pewną jego część odsprzedać kupcom.

2. Owce. Jeżeli nie wiedziałeś, że owcze mięso jest opłacalne, wówczas masz szansę sprawdzić to teraz. W *Lords of the Realm* z owiec można czerpać duże dochody. Pierwszą korzyścią jest mięso, drugą zaś - wełna, która osiąga wysoką cenę (a która maleje, gdy wełny pełno na rynku). Niestety, owce charakteryzują się dosyć wysoką śmiertelnością, jednak jeżeli już się rodzą - rodzi się ich dużo.

3. Krowy (krowie mleko). Z krów również jest dwojaka korzyść. Po pierwsze, je także możesz przeznaczyć do zjedzenia, po drugie zaś - wydoić. Krowie mleko powinno wyżywić znaczną część populacji Twoich hrabstw. Krowy charakteryzuje stosunkowo niska śmiertelność, jak również niewielki przyrost osobników (dwa, trzy na sezon). Jedno jest pewne - krowy niewątpliwie warto hodować.

KŁOPOTY, KŁOPOTY...

Skoro już wiesz, co będzie stanowić wyżywienie mieszkańców, warto przez chwilę zastanowić się nad nimi samymi. Jeżeli w danym hrabstwie ludzie są niedożywieni (racje żywnościowe mniejsze niż *Normal ration*), wówczas może obniżyć się zadowolenie jego mieszkań-





ców (wyrażane ilością serduszek). Zanim zaczniesz się zastanawiać, w jaki sposób z powrotem uszczęśliwić prostych ludzi, spójrz na stopień podatków. Jeżeli waha się on w przyzwoitej granicy (20-25 sztuk złota), wówczas zostaw ten fant w spokoju. Oczywiście, zacznij działać, aby mieszkańcy hrabstwa byli w pełni wyżywieni (otrzymywali przynajmniej *Normal ration*). Najłatwiej dokonać tego, po prostu kupując jedzenie (tzn. zboże, krowy bądź owce). Aby móc skorzystać z tej możliwości muszą zostać spełnione trzy warunki:

- kupiec musi być akurat w tym konkretnym hrabstwie;
- kupiec musi mieć w swojej ofercie interesujące Cię towary (np. może zdarzyć się, że nie będzie miał zboża);
- sam musisz dysponować odpowiednią ilością gotówki.

Zwykle najtrudniej spełnić pierwszy warunek. Innym rozwiązaniem sytuacji, znacznie łatwiejszym i mniej kosztownym, może być transport żywności z innego hrabstwa (w jaki sposób tego dokonać - czytaj opis stosownej ikonki).

Może zdarzyć się, że mimo faktu skorygowania stopy podatkowej i prawidłowego dożywiania mieszkańców, nadal spada ich zadowolenie. Można je "podciągnąć" w dosyć prosty sposób, a mianowicie zakupując pewną ilość piwa i innego alkoholu, o czym była już mowa. Niestety, znowu muszą być spełnione wszystkie wyżej wymienione warunki. Co jeszcze można zrobić? Gruntownie obniżyć podatki nakładane na mieszkańców hrabstw. Innych wyjść już nie ma. Jeżeli wszystko zawiedzie, wówczas sprawdź, czy przypadkowo z miasta nie pobrałeś ludzi do wojska (znaczna ilość rekrutów zdecydowanie unieszczęśliwia mieszkańców). Miejmy nadzieję, że problem zadowolenia masz już z głowy.

W zasadzie opanowanie problemów z wyżywieniem mieszkańców, utrzymanie podatków na takiej stopie, abyś i Ty, i Twój ludzkie byli szczęśliwi, to lwią część **Lords of the Realm**. Pozostaje jeszcze jeden aspekt gry.

WOJNA

W **Lords of the Realm** jest kilka typów wojaków (zwykli wieśniacy, łucznicy, miecznicy, rycerze itd.). Jak prawidłowo zauważył Jacek Piekara, niezbędne jest tworzenie armii w ten sposób, aby w jej szeregach znaleźli się nie tylko miecznicy czy rycerze, lecz również nieco łuczników, mogących wyeliminować wielu wrogich żołnierzy z odległości. Poza żołnierzami rekrutowanymi ze swoich hrabstw będziesz mógł od czasu do czasu skorzystać z wojsk najemnych, które kosztują, lecz "są na tacy" - nie trzeba martwić się o zadowolenie mieszkańców oraz broń dla najemników.

A propos broni. Nie od dzisiaj wiadomo, że prawdziwy żołnierz nie może się bez niej obyć. Również i Ty nie powinieneś tego faktu pokpiwać, wypuszczając parę tysięcy wieśniaków, którzy zostaną zdziesiątkowani przez paruset rycerzyków. Pamiętaj jednak, że do wyrobu broni niezbędne jest żelazo, które można zarówno wydobyć, jak i zakupić. Na szczęście, żelazo, drewno oraz kamienie raz zakupione czy wydobyte pozostaną w skarbcu całego królestwa, nie zaś konkretnego hrabstwa, dzięki czemu unikniesz długiego (a czasami nawet niebezpiecznego) transportu. W każdym przypadku unikaj kupowania broni - ceny są tak horrendalnie wysokie, że nie ma w sumie o czym mówić.

Oczywiście, "jakość" żołnierzy, a więc typ broni przez nich używany, to nie wszystko. Niezwykle istotna jest również liczebność Twojej armii kontra li-

czebność armii przeciwnika. Można oczywiście tworzyć małe oddziały i wysyłać je do różnych hrabstw, lecz zdecydowanie lepiej (co potwierdza praktyka) jest skoncentrować armię i zaatakować jedno miejsce. Liczebność oddziałów oczywiście wiąże się też z "typem" żołnierzy. Nie można jednak przesadzać, po-syłając dwustu rycerzy na dwa tysiące chłopów - mimo wszystko nie mają większych szans.

POWTÓRZENIE LEKCJI

Czas na "flashback", czyli krótkie zestawienie i przypomnienie wszystkich ważnych spraw, mające na celu ułatwienie Ci gry:

1. Czasami lepiej jest mieć mniej hrabstw, w których panuje zawsze dobrobyt i które bez kłopotów mogą przetrwać wiele ciężkich zim, niż trzykrotnie więcej takich, których mieszkańcy zabijają się o obierki ziemniaka.

2. Wojnę lepiej prowadzić przy użyciu wojsk najemnych, nie zaś rekrutowanych z mieszkańców hrabstw (chodzi tu przede wszystkim o kosztowność uzbrojenia). Chyba że już naprawdę nie możesz sobie pozwolić na najemników, ale i wówczas zdecydowanie ZREZYGNUJ z wieśniaków, jako głównego trzonu Twojej armii. Do sadzenia zboża się nadają, ale do walki - bez wątpienia nie!

3. W przypadku kryzysu żywnościowego w którymś z hrabstw absolutnie nie zwlekaj z wydaniem sporych sum, by sytuacja wróciła do normy (chodzi o handel z kupcami).

4. Jeżeli w pobliżu nie ma kupców, pamiętaj, że zawsze możesz przetransportować zapasy z pobliskiego miasta (o ile takowe tam są).

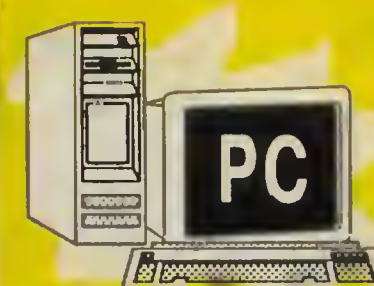
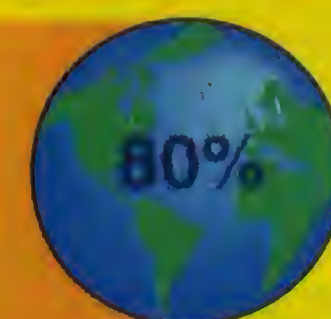
5. Wyznacz podatek na uczciwym poziomie (22-24 dukaty).

Mamy nadzieję, że po przeczytaniu niniejszego artykułu wszystkie wątpliwości i niejasności znikną, a sam będziesz w posiadaniu niezwykle prosperujących hrabstw oraz armii, która mogłaby zmasakrować przeciwników z powierzchni Anglii.

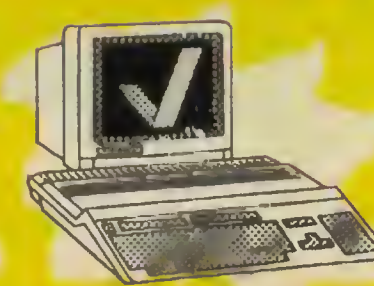
Duke Nuke (50%)
Merry Brandybuck (50%)



STRATEGICZNA



386
4 MB RAM
VGA, SB



1 MB RAM
też AGA



BURNTIME

odc. 2

Producent: Kompart

W poprzednim, lutowym Świecie Gier Komputerowych hobbit Frodo Baggins (czyli ja) dość obszernie opisał grę **Burntime**. Nie mógł jednak wiedzieć, że gra ta ma znacznie szerszy wymiar, niż to wydawało się na pierwszy rzut oka, dlatego chciałbym nadrobić jego (czyli swoje) zaległości niniejszym opisem i wskazówkami.

Najpierw wypadałoby poprawić grzesznego hobbita. **Burntime** nie jest, jak napisał on w poprzednim numerze, grą przygodową z elementami innych typów. Jest natomiast programem zaliczanym do niewielkiego i rzadkiego gatunku przygodowo - strategiczno - handlowo - zręcznościowych (ta, takiej kombinacji od czasów *Frontiera* chyba jeszcze nie było). No cóż, trzeba było aż dwóch miesięcy, abym mógł to sobie uświadomić. Aha, warto chyba wspomnieć o jeszcze jednej gafie, jaką popełnił paskudny hobbit. Ów szubrawiec napisał, że nie ma możliwości spicia wody, która pozostaje

w chacie z wodą (lub w studni, czy czymś innym, podobnym) po napełnieniu butelek, a przecież nie ma takiej potrzeby! Po wejściu do takiej chaty bohaterowie NAJPIERW gaszą swoje pragnienie kosztem tego, co pozostało, a dopiero później mają możliwość wypełnienia swoich naczyń. W każdym razie skasowałem Ci, Czytelniku, pretekst do czepiania się. Jestem czysty (i to w dwóch osobach).

Teraz może potraktuję o prawdopodobnie najważniejszym (bo jedynym, hłehłeh) aspekcie niniejszego artykułu, a mianowicie - jak grać w **Burntime**. Odpowiadam: trudno. I to wszystko! Cześć!

Nie denerwuj się na mnie, taki już jestem. Bezczelny i tyle. Niczym hobbit, choć hobbitem nie jestem (*czy na sali jest psychiatra?! - red. nacz.*). Ale mniejsza o to. Masz tego, czego pragnąłeś.

Podstawowym aspektem gry w **Burntime** jest bez wątpienia prze-

życie. Jak już wiesz, niezbędne będą ku temu pewne środki, tj. żarcie i woda. Aby zdobyć któreś, będziesz potrzebował zarówno sprytu, jak i silnej ręki. Niestety, z początku nie masz ani jednego, ani drugiego, toteż musisz zdać się na pomoc innych. Warto mieć przy sobie ze dwóch wojowników, którzy mimo pochłaniania dużych ilości żarcia spełniają swoją powinność (czytaj: zabijanie) zwykle bardzo dobrze. A poza tym, śmierć któregoś z nich bynajmniej nie oznacza końca gry. A niech sobie umierają...

Przez parę dni (tygodni, miesięcy, lat) będziesz się najprawdopodobniej włóczył z kilkoma ludźmi, na skraju nędzy, wygłodniały, spragniony i generalnie rzecz ujmując - ledwo żyjący. Czyż nie wypadałoby nieco się ustabilizować? Co rozumiem pod pojęciem stabilizacji? Oczywiście, zajęcie kilku słabszych miast. Wystarczy tylko mieć na każde z nich po jednym człowieku (poza sobą), który spełniałby w mieście funkcję szeryfa. Po wyborze (nie)szczęśnika wybierasz opcję **STAY THERE**, która spowoduje zajęcie miasta. Nie zawsze jednak taka operacja będzie możliwa. W miastach krążą mutanty, a ludzie (lub przynajmniej ich większość) raczej nie podzielają Twojego spojrzenia na świat. Co wówczas zrobić? Zmienić to! Mimo faktu, że spotkania z mutantami zawsze powodują obrażenia, nie warto ich w takich wypadkach unikać. Spierz ich! Zwykle, po wyeliminowaniu pewnej liczby obrzydliwych kreskówek człowieka ze stonogą i zabiciu paskudnych, zmutowanych psów, powinieneś móc przejąć miasto. Pamiętaj jednak, że bezsensowne "przejmowanie" wszystkiego, co się tylko da, wcale nie przybliży Cię do ostatecznego zwycięstwa. Przecież trzeba jeszcze swoje prowincje utrzymać. A tu brak pożywienia. A tu brak wody. A tu jeszcze inni pragną przejąć Twój teren. Coś strasznego! Może lepiej było nie włączać tej gry?! Żartowałem.

Teraz słowo o rekrutowaniu ludzi do Twojej, jak przypuszczam chwilowo jednoosobowej ekipy. Z początku przyłączyć się będą chcieli najemnicy, czyli inaczej mówiąc - wojownicy. Jednak nawet oni nie pójdą narażać swoje życie za darmo. Zwykle kawał psiego mięsa, zdechły szczur lub wąż powinny załatwić sprawę. Na robaczki jednak nikogo nie złapiesz. Zresztą Twój zleceniobiorca sam wyznaczy sobie "cenę" (w postaci pożywienia), którą musisz mu "na miejscu" przekazać. Jeżeli nie spełnisz jego





żądań, nie będzie z Tobą pracować.

Poza najemnikami są również i technicy oraz lekarze. Niestety, na samym początku zdecydowanie wybiją Ci z głowy myśl o przystąpieniu do grupy. Jesteś, przynajmniej według nich, po prostu zbyt mało doświadczony. Owo doświadczenie (experience) zdobywasz w trakcie swojej wyprawy, a szczególnie walk, jednak nie odgrywa ono specjalnie dużej roli (poza faktem, iż przy zbyt małej ilości doświadczenia, lekarze i technicy nie będą chcieli się do Ciebie przyłączyć). Niestety, nie można sobie podwyższać charakterystyki, jak ma to miejsce w setkach innych gier RPG.

Czas na walkę. Jak najszybciej zastąp swój nóż jakąś "cięższą" zabawką. Topór na początek powinien Ci wystarczyć. Z czasem najprawdopodobniej połakomisz się na coś super - broń palną, lecz na razie musisz pomyśleć o rzeczach bardziej przyziemnych. Nie zapominaj również o tym, że najlepiej walczą najemni wo-

jownicy i to właśnie oni winni dzierżyć najlepszą broń.

Acha, nie szalej, jeżeli przypadkiem uda Ci się znaleźć lub wywal-



czyć sztabkę złota. W epoce, którą reprezentuje **Burntime**, złoto nie ma najmniejszej wartości. Stokroć cen-

niejsza jest przykładowo butelka wody. Można to łatwo zauważyć - przy handlu z kupcem nie ma drugiego przedmiotu, który można by zamienić na złoto. Po prostu kupiec nie chce złota i nawet za dziesięć sztabek nie dostaniesz zwykłej maski przeciwwzowej.

Kończąc już ten artykuł, chciałbym przekazać Ci kilka dość ważnych wskazówek, będących niejako podsumowaniem niniejszego tekstu oraz poprzednio drukowanego artykułu Baginsa (czyli także mojego).

Po pierwsze, oszczędzaj w grze zdrowie. Dzięki Bogu, nieco energii życiowej powraca z każdym dniem.

Po drugie, pamiętaj, że zarówno Twój bohater, jak i cała reszta potrzebuje jedzenia oraz picia.

Po trzecie, zdobywaj miasta z umiarem i nie szalej. Spokojnie wyrabiaj sobie "pozycję" i nie zważaj na

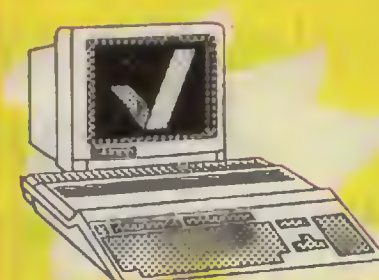
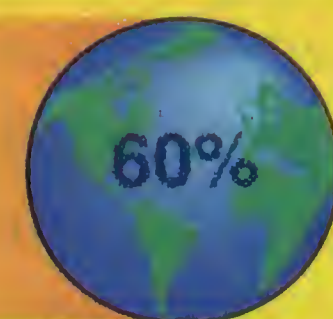
okrutne błędy popełnione przez programistów.

I to by było na tyle...

Odchodzący w cień i ukrywający swe wypalone oblicze, z odrobiną nadziei, iż nadejdzie dzień, kiedy Ty również podzielisz jego los, żegna Cię Ten, który został...

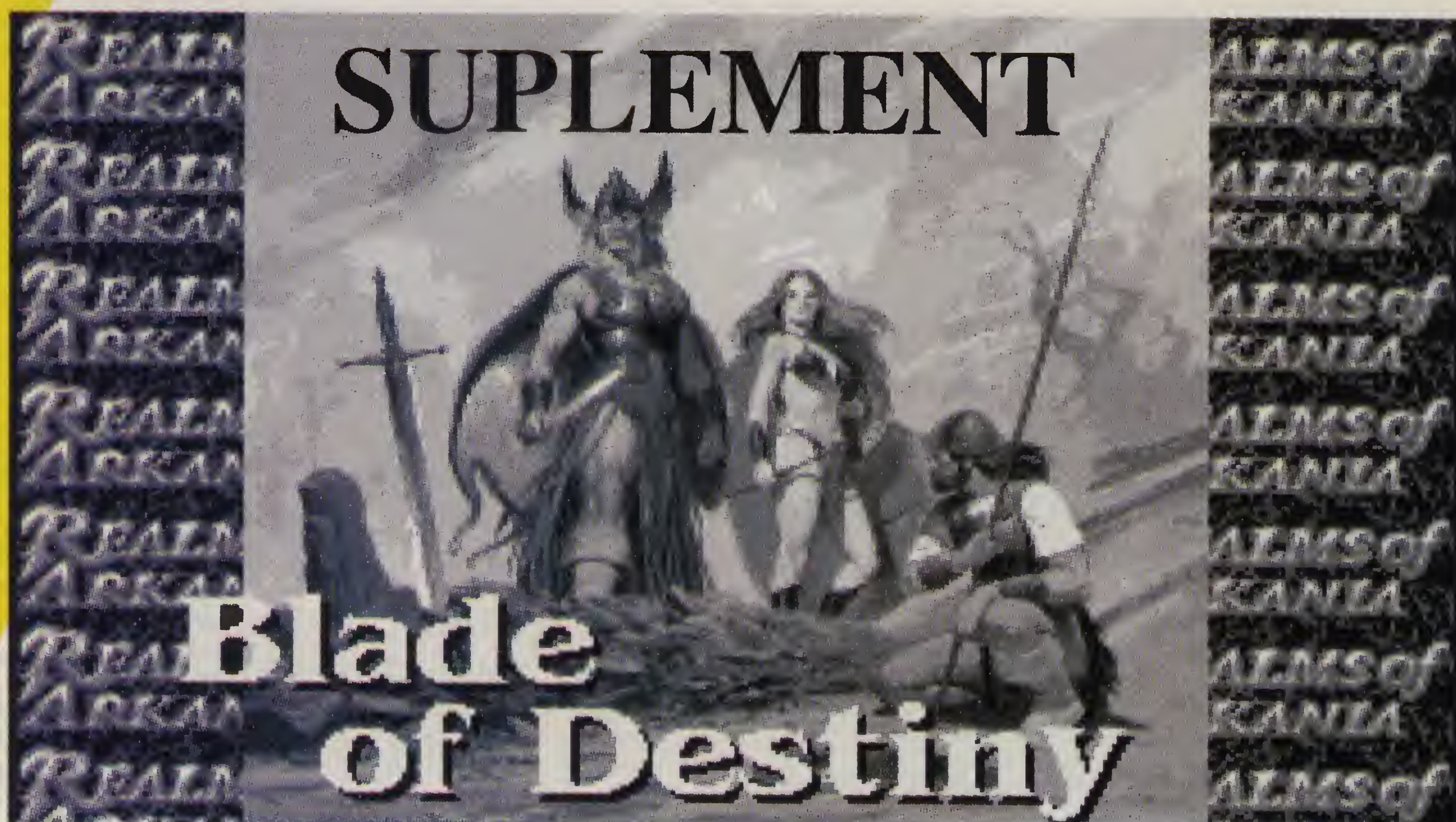
WYKLĘTY I ZAPOMNIANY

PRZYGODOWA



1 MB RAM
też AGA





Producent: US Gold

Jestem wniebowzięty. Nie mogę się powstrzymać: **CZYTELNICY ŚGK SA WSPANIALI!** Po moim artykule (i solucji Merry'ego) prawdę mówiąc nie oczekiwałem większego odzewu; nie był to przecież Hyde Park. A jednak otrzymałem piękniutki list od wysokopoziomowego nekromanty *PILETA* z Radomia (RESPEKT RADOM), który rozwiązał dosłownie wszystkie moje wątpliwości odnośnie najlepszej RPG wszechczasów czyli **Blade of Destiny**. Przy okazji kolega nekromanta parę wątpliwości dołożył, o których za chwilę.

Na początek może o statku-widmie, czyli o fencie, który niemal unicestwił mój zupełnie już zszargany rozum. Z początku zamierzałem być paskudnie bezczelny i nie podać IMIENIA TEGO, KTÓRY PRZEKŁĄŁ STATEK, ale w końcu płacisz za tę wiedzę i nie wypada mi robić przed Tobą jakieś tajemnice. Do rozpoznania hasła niezbędne będzie rzucenie czaru jasnowidzenia oraz posiadanie kryształowej kuli. Hasło to brzmi: MARBO. Po jego wypowiedzeniu (lub może raczej - napisaniu) otrzymasz złoty klucz, dzięki któremu bez problemu otworzysz skrzynię na najwyższym poziomie. Demon w skrzyni to nic innego jak zjawa, którą możesz spotkać w podziemiach szkoły wojowników mieszczącej się w Thorwalu. Załatwić cwaniaka możesz tylko przy pomocy magii (lub magicznej broni), ale mimo wszystko nie powinno być ciężko. Pamiętaj, aby zostawić przynajmniej tego jednego silnego Fulminictusa specjalnie na tę okazję. Żadnego wynagrodzenia, poza kilkoma punktami doświadczenia za zabicie demona i własną satysfakcją, nie otrzymujesz.



Teraz może kilka wskazówek nie zupełnie (czytaj: w ogóle) "czystych". Dotychczas graliśmy fair, teraz czas zacząć kantować.

Najpierw może o broni. Świetnym wyborem są gwiazdki do rzucania (THROWING STAR), które bohaterowie, w przeciwieństwie do łamliwych strzał, odzyskują po walce. Jak napisał niezastąpiony *PILET*, można taki stan rzeczy wykorzystać do niecznych celów. Mianowicie - kupujesz kilka gwiazdek, powiedzmy dziesięć, i smarujesz je trucizną. Teraz przekazujesz dziesięć (przynajmniej jedna musi "pozostać" - WAŻNE!) postaci, który ma wysokie umiejętności we władaniu bronią ciskaną. Podczas walki każde trafienie jedną z dziesięciu gwiazdek będzie w większości przypadków (zależne od wytrzymałości potwora) śmiertelne. Niestety, do czasu, a dokładniej do chwili, gdy wtarta trucizna przestanie działać. Wówczas klikasz myszką na jedną zatrutą gwiazdkę,

którą pozostawiłeś sobie u innego bohatera, następnie zmieniasz postać na tę, która trzyma "rozładowane" gwiazdki i klikasz na nie. Operacja ta spowoduje, że dziewięć gwiazdek trafi do inwentarza bohatera, który trzymał ową nieszczęsną jedną gwiazdkę i zsumuje się z nią (będzie razem dziesięć). Jako że ta "jedna" była zatruta, wszystkie z powrotem staną się śmiercionośną bronią! Kałabanga!

Najważniejsza w tym "numerze" jest jakość trucizny. Najłatwiej można to wywnioskować po jej cenie w sklepach czy kramach zielniczych. Dzięki powyższemu trikowi, zakup trucizny jest jednorazowy - warto więc kupić (lub samemu przyrządzić) to, co najlepsze. Tańszy zakup będzie mścić się w przyszłości.

Bohaterów rzucających gwiazdkami nie powinno być więcej niż dwóch (ja z powodzeniem zastosowałem tę technikę tylko u jednego). Oczywiście, może być ich nawet sześciu, ale wówczas "kombinejszon" zaczyna dominować grę, która staje się nieciekawa. Przypuszczam zresztą, że ze względu na własną wygodę pozostaniesz przy jednym, może dwóch "rzucaaczach".

Jak słusznie stwierdził niezastąpiony *PILET*, trik z "niekończącą się trucizną" można zastosować jedynie w przypadku gwiazdek, nie da rady natomiast użyć go ze strzałami, czy też bełtami od kuszy. Zresztą nie byłoby większego sensu - zarówno strzały, jak i bełty "łamią się" po jednorazowym użyciu i nie można ich powtórnie odzyskać.

Z listu *PILETA* wynika również, iż możliwe jest trzymanie przez postać miecza dwuręcznego (lub topora), jednocześnie dzierżąc przykładowo



tarczę (lub cokolwiek innego jedno-ręcznego). W tym celu należy "włożyć" wspomnianą tarczę do prawej ręki. W lewej ręce umieszcza się dowolny, nie wymagający użycia obu rąk przedmiot, zaś miecz dwuręczny - w inwentarzu innej postaci. Teraz trzeba kliknąć na przedmiot trzymany przez bohatera w lewej ręce, a następnie na miecz dwuręczny (znajdujący się w "kieszeni" innej postaci). Abra-kadabra i bohater trzyma zarówno broń dwuręczną, jak i tarczę! Ze swojej strony mogę dodać, że ten sam trik (aczkolwiek w minimalnie różnej "oprawie") można wykorzystać do zwiększania udźwigu postaci. Jak tego dokonać - musisz pogłównkować sam. Nie jest to nic trudnego, o ile znasz ułatwienie z bronią dwuręczną.

PILET nadesłał nam także to, na co wszyscy niecierpliwie czekaliśmy, a mianowicie sposób przejścia ogromnych drzwi w lochach. Oto on:

"Dzielimy drużynę na dwie i ustawiamy je przy obydwu lustrach. Wy-

bieramy opcję poruszenia dźwigni; mamy teraz do wyboru dźwignię na ścianie i dźwignię za lustrem. Jeśli obydwie drużyny poruszą wszystkie możliwe dźwignie, to drzwi na pewno ustąpią. Za nimi jest kilka pomieszczeń oraz zejścia na niższy poziom. Pod żadnym pozorem nie wolno zbierać porozrzucanych na podłodze monet ani innych skarbów - w większości są przeklęte i uniemożliwiają zdobycie miecza. Na niższym poziomie można znaleźć trochę zombie i szkieletów oraz zombie Hyggelika, który dzierży Miecz Przeznaczenia. Uzyskać go możemy tylko wówczas, gdy nikt z drużyny nie podniósł monet..."

I co, panie dziejku? Miło, prawda? Ale jedziem dalej:

"Zdziwicie się, jeśli powiem, że to nie koniec gry. Ze znalezionym mieczem można wyjść z podziemi, a jedynym zauważalnym objawem znalezienia miecza jest wzrost liczby orków i goblinów (zwłaszcza w środ-

kowo wschodniej części Arkanii) - atakowali mnie co drugą noc. Miecz Przeznaczenia jest bardzo dobry na orki i gobliny (łatwiej je trafić, a obrażenia prawie zawsze są śmiertelne). Co dalej robić? Nie wiem, ale myślę, że trzeba znaleźć siedlisko orków i zabić ich przywódcę (jest to tylko domysł). Tak naprawdę Hyggelik nie zginął z rąk orków, jak głosi legenda, lecz został wraz z kompanami zamieniony w zombie, gdyż połakomił się na przekłete monety".

Co, mina Ci zrzęda? Takie życie, bratku. Ale na tym nie koniec, bo mam jeszcze jedną, dobrą wiadomość. Ostatnio przyszło do redakcji jeszcze pełniejsze rozwiązanie. Oto fragment listu od Wielkiego PARABARBARIANA:

"Podziel drużynę na dwie części, które należy ustawić każdą bokiem do luster, tak aby widzieć obie dźwignie. Następnie pociągnij każdą z poddrużyn dźwignie widziane w lustrach. W tym momencie wspomniane wcześniej drzwi powinny się otworzyć. Później już wystarczy tylko nie dać się skusić walającym się wokół złotem, zdobyć tytułowy miecz oraz pokonać wodza orków (gdzie i kiedy, można się dowiedzieć z dokumentu znalezionego w jaskini orków przy drodze ze Skellelen do Phexcaer). Po pokonaniu wodza można obejrzeć kilka obrazków traktujących o nagrodzie dla śmiałków, a następnie zostaje zapisany stan gry, od którego można zacząć kolejną część gry."

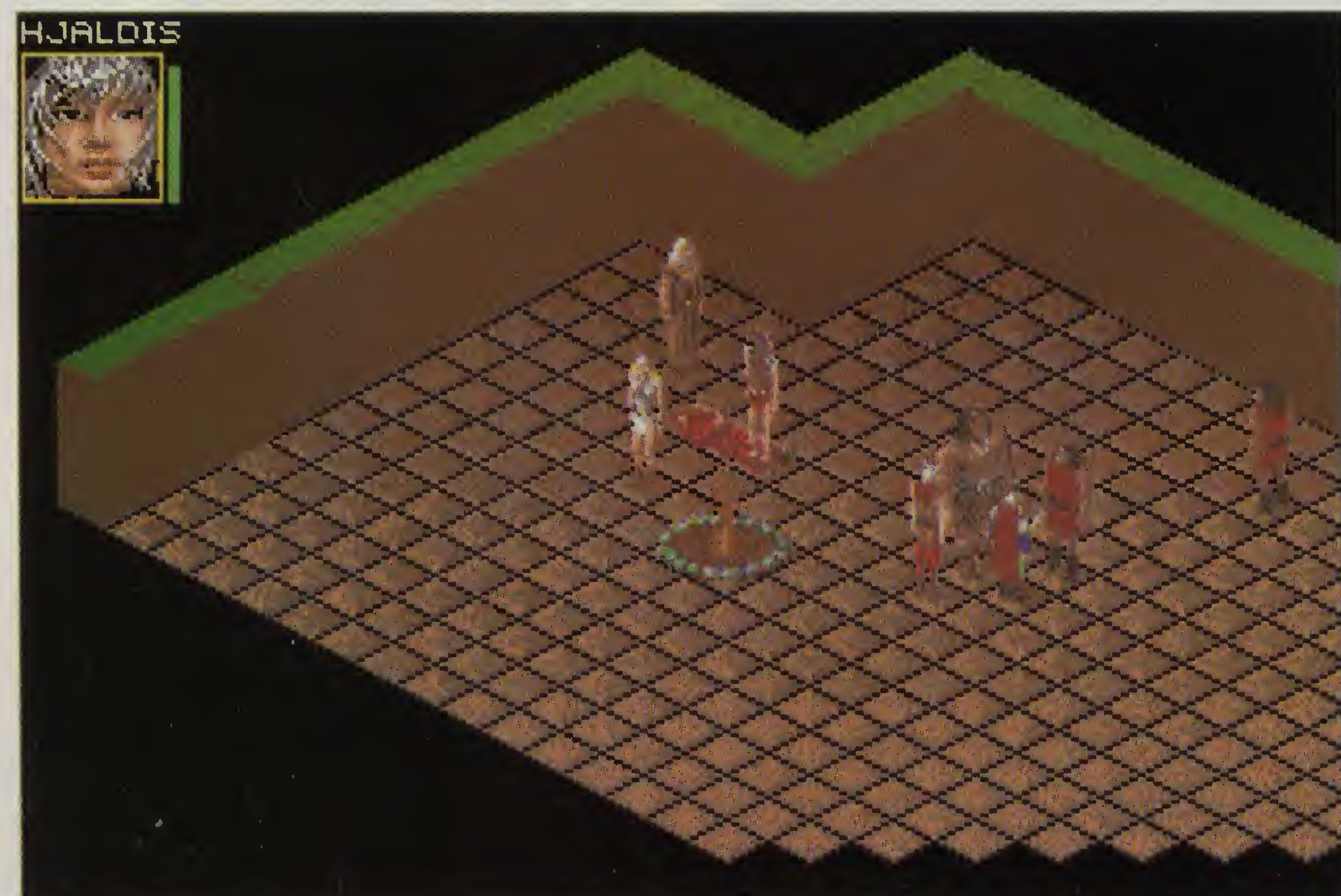
No, teraz jest już wszystko jasne. Nareszcie będzie można skończyć grę i ze spokojnym sumieniem odejść od komputera. Uff...

Za obydwa listy, ten od PILETA i ten od PARABARBARIANA, w imieniu swoim i wszystkich fanów Blade of Destiny serdeczne "joystick zapłać".

Wierząc, Drogi Czytelniku, że pokonasz Zło i odchodząc w miejsce, o którym nie warto wspominać, smutnym gestem pozdrawia Cię ów, który został po wsze czasy...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY

PS. Słowo do PILETA. Niestety, chwilowo nie mogę spełnić Twojej prośby, zarówno jeśli chodzi o czary, jak i o zagadkę Gryfonów. Ale mam nadzieję, że wkrótce stanie się to możliwe - zwłaszcza, jeśli i inni poszukiwacze Miecza Przeznaczenia nas o to poproszą.





Producent: MicroProse

Witaj. Mija już trzeci miesiąc od naszego pierwszego spotkania, a wciąż jeszcze istnieją niewyjaśnione, sporne kwestie, dotyczące się eksterminacji Obcych. W niniejszym odcinku przekażę Ci wiedzę o statkach i ich uzbrojeniu oraz udostępnię podstawowe informacje i wskazówki o walce naziemnej.

STATKI

1. **Interceptor** - najpotężniejszy ziemski myśliwiec. Jest stosunkowo szybki i zwrotny, lecz tylko w porównaniu do innych samolotów, nie denerwuj się więc, że Obcy często będą Ci "uciekać". Pozostałe wady tego pojazdu to piekielny koszt utrzymania oraz stosunkowa wrażliwość (wiązka z plazmy z większego spodka może go zestrzelić).

Mimo wszystko, **Interceptor** ma kilka wielkich zalet. Po pierwsze, w miarę szybko można go zakupić (zbędne jest niesłychanie powolne budowanie),

co w ogóle nie jest możliwe przy pozostałych statkach. Po drugie, używa paliwa ziemskiego, z którego zdobyciem nie ma najmniejszych problemów. Po trzecie, ma bardzo daleki zasięg.

Pomijając wszystko, i tak będziesz zmuszony do korzystania z **Interceptorów** bez względu na to, czy podobają Ci się one, czy też nie. Wraz ze **Skyrangerami** są one jedynymi "łatawcami" dostępnymi na początku gry.

2. **Skyranger** - statek transportujący i nie ma możliwości użycia go w starciu ze spodkami. W porównaniu do **Interceptora** ma zdecydowanie (kilkukrotnie) mniejszą szybkość. Podobnie wymaga ziemskiego paliwa, lecz w przeciwieństwie do swojego brata, nie jest tak kosztowny w utrzymaniu. Możesz przy jego pomocy transportować broń, czołgi oraz oczywiście ludzi. **Skyrangery** będziesz używać jeszcze dłużej niż **Interceptory**, gdyż możliwość budowy nowszego statku trans-

portującego (**Lightinga**) pojawia się znacznie później, co nowszego statku bojowego (**Firestorm**).

3. **Firestorm** - zupełnie nowa konstrukcja oparta na spodkach Obcych i zdecydowanie bardziej przypominająca je, niż ziemskie myśliwce. **Firestorm** jest znacznie szybszy od każdego ziemskiego myśliwca (nie wyłączając **Interceptora**). Posiada napęd korzystający ze specjalnego paliwa, które można zdobyć tylko na Obcych (**Elerium-115**), co stanowi poważne utrudnienie. Kolejną wadą jest straszliwie krótki okres, w którym **Firestorm** może utrzymać się w powietrzu, "napełnianie baku" będzie więc dość częstym procesem. Mimo swojej ogromnej szybkości, nie pozwól, aby **Firestorm** wyparł **Interceptory**, które mimo swoich wad, mają tę zaletę, że cechuje je znacznie większy zasięg.

4. **Lighting** - połączenie statku szturmowego (**Firestorm**) ze statkiem transportującym (**Skyranger**) i to połączenie raczej dobre. Niestety, do funkcjonowania wymaga rzadkiego **Elerium-115**. Łączy ze sobą cechy obu wspomnianych statków, toteż nie warto rozszerzać tematu.

5. **Avenger** - ostateczny typ statku XComu, który umożliwi Ci destruktywną wycieczkę na Marsa, by w chwale i sławie zakończyć całą zabawę z Obcymi raz na zawsze. Poza tym dysponuje POTWORNĄ siłą ognia i wytrzymałym pancerzem. Z powodzeniem ściera (a swoją drogą, greetings Ściera) nawet najpotężniejsze spodki bez zbytniego uszczerbku na swoim stanie technicznym. The best there is. Coolt.

UZBROJENIE STATKÓW

1. DZIAŁA.

1. **Działko** - jest najgorszą, najmniej skuteczną i najtańszą bronią, w jaką możesz zaopatrzyć swój statek. Mimo że zwykle załatwia najmniejsze spodki (tj. small i very small), już przy nieco bardziej zbyczalnych po prostu wysiada.

2. **Działko laserowe** - gimme a break! Jeżeli to jest przyszłość naszej cywilizacji, to dajcie mi spokój. W praktyce działko laserowe okazuje się tylko minimalnie bardziej skuteczne od tradycyjnego działka. Prawda, nie wymaga amunicji, ale czy opłaca się w nie inwestować, skoro istnieje działko plazmowe?!

3. **Działko plazmowe** - najcięższe i bez wątpienia najlepsze ze wszystkich występujących w **UFO** dział. Jego naj-





większym zaletami są: celność, skuteczność, bardzo daleki zasięg oraz fakt, iż raz skonstruowane będzie służyło do końca bez potrzeby regeneracji zasobów plazmy. Działo plazmowe powinno stanowić podstawowe (poza którąś z wyrzutni) uzbrojenie wszystkich Twoich statków.

II. WYRZUTNIE.

1. Wyrzutnia rakiet typu Stingrey - najsłabsze, o niskiej skuteczności i niewielkim zasięgu. Trafiają dość często, lecz wydaje mi się, że zdecydowanie lepiej będzie zainwestować w rakietę Avalanche, które mimo wyższej ceny spełniają swoją powinność znacznie lepiej.

2. Wyrzutnia rakiet typu Avalanche - zdecydowanie lepsze od poprzednich, o znacznie większym zasięgu (bijącym zasięg działa plazmowego) i wyższej skuteczności. Gorąco polecam, zwłaszcza w początkowych fazach gry!

3. Wyrzutnia pocisków fuzyjnych - to najcięższe "wybuchadła" w grze. Już jeden może spowodować, że wrogie UFO po prostu wyparuje. Na dodatek, pociski te ZAWSZE trafiają. Mają jednak sporą wadę. Każdy z nich trzeba osobno konstruować (niezbędne Elerium-115!), co zdecydowanie utrudnia ich masowe zastosowanie.

WALKA NA ZIEMI

... to oczywiście najważniejszy i najciekawszy aspekt gry. Od sposobu jej prowadzenia zależy przebieg całej batalii z Obcymi. Sprawa jest jednak o tyle zagmatwana, iż ów "sposób" zależy w głównej mierze od wyszkolenia, uzbrojenia oraz opancerzenia Twoich żołnierzy. Jako że ciężko byłoby opisać wszystko razem, postaram się podzielić ten punkt na podpunkty, by ułatwić życie Tobie i sobie samemu.

1. Opancerzenie lekkie lub brak opancerzenia, broń ziemna (ewentualnie słabsze lasery).

Do tego typu pancerzy zaliczamy tylko personal armour oraz oczywiście pocziwy wojskowy mundur. Tak opancerzeni żołnierze powinni raczej prowadzić walkę partyzancką, stosując przeróżne triki. Zawsze powinniś kończyć swoją turę "w przysiadzie" oraz z wystarczającą liczbą punktów ruchu, by oddać przynajmniej ten jeden snapshot. Jeszcze lepiej, jeżeli Twojemu żołnierzowi uda się znaleźć coś, za czym mógłby się schować i uchronić przed ewentualnym atakiem.

Nie bądź specjalnie pewien siebie, jeżeli znajdziesz się w sytuacji, gdy jest Twoja tura, masz na muszce Obcego i możliwość oddania strzału. Możesz chybić, a wówczas Obcy (o ile pozostało mu nieco czasu) zrewanżuje się.

We wcześniejszych fazach gry najlepiej jest stosować taktykę "strzelić i uciec" (przy czym ucieczka to również schowanie się np. za drzewkiem). Nie możesz pozostawiać swoich żołnierzy na linii ognia Obcego, kończąc swoją turę. Jest to najszybszy sposób pogrzebania ludzi. Musisz również pamiętać o fakcie, iż Obcy są zdecydowanie bardziej zaawansowani niż Ty (co uwiadcza się w typach broni stosowanych przez Marsjan). Zwykle jednak dwa strzały ze zwykłej strzelby powinny położyć takiego Sectoida czy Floatera (choć, co prawda, nie zawsze).



Jeżeli za misję masz zbadanie statku Obcych, wówczas zastosuj jeden trik. Mianowicie ustaw dwóch, trzech żołnierzy o krok od drzwi, na dodatek skierowanych w ich stronę, a jeszcze lepiej, jeżeli sobie przykucną. W momencie, kiedy wyjdzie Obcy (a jeżeli jest jakiś w środku - po pewnym czasie powinien wyjść), Twoi ludzie zaczną strzelać i niemal na pewno go zabiją (jest ich kilku, a poza tym są przygotowani - duża ilość punktów ruchu). Warto tak poczekać dobrych kilka tur, nim wejdzie się do środka.

W początkowych naziemnych bitwach zdecydowanie doradzam czołgi, a szczególnie w operacjach wyzwalań miasta, ze względu na ich masowość (silny pancerz), dużą ilość punktów ruchu (w porównaniu do zwykłego żołnierza) oraz siłę ognia (w porównaniu do ziemskiej broni ręcznej). Najlepiej nadają się jako "badacze",

tak więc rozwalaj nimi wszelkie podejrzane zabudowania, murki itp.

2. Opancerzenie ciężkie (tj. power suit i flying suit), broń wyższej technologii (cięższe lasery, plazmy itd.).

W tym przypadku możesz "pójść na całość", aczkolwiek nie pozwól, by Twój apetyt na destrukcję wziął górę nad zdrowym rozsądkiem. Nadal pamiętaj o ukrywaniu się i kucaniu pod koniec tury, ale jeżeli wydaje Ci się, że w pobliżu nie ma Obcego, wówczas nie jest to obowiązkowe (aczkolwiek nadal wskazane). Stosuj się również do wcześniejszych wskazówek, choć niektóre możesz pominąć. Nie obciążaj zbyt wielu swoich ludzi nadzwyczaj ciężkimi bronią, gdyż wpłynie to ujemnie na ilość ich punktów ruchu. A poza tym: zabijaj, zabijaj, zabijaj, niszc, niszc, niszc, de-

wastuj, dewastuj, dewastuj!!! (co ci, kolego? - red. nacz.)

PODSUMOWANIE

Czas na rekapitulację. "Skompletujemy" teraz wiadomości zebrane w dzisiejszym odcinku opisu UFO oraz w poprzednich dwóch.

1. Graj na najwyższym poziomie trudności.

2. Możliwie jak najszybciej znajdź broń plazmową Obcych (szczególnie ciężką plazmę); dopuszczalne jest nawet zatrudnienie większej liczby naukowców na ten czas (później zwolnisz ich).

3. W swych arsenałach zamień granaty tradycyjne na granaty Obcych o większej sile wybuchu.

4. Absolutnie nie możesz sobie pozwolić na ignorowanie ataków Obcych na miasta. Jeżeli pozostawisz spr-



wę samej sobie, wówczas zasługujesz na miano lamera i chuchraka.

5. Wystrzegaj się Etherali, aczkolwiek koniecznie złap jednego żywego, zbadaj go i zdobądź tajniki walki psionicznej (konstrukcja psionic laboratory i urządzeń psi-ampów).

6. Nigdy nie dopuszczaj do kontaktu z Chryssalidami czy Silicoidami (w bezpośrednim starciu są one śmiertelne).

7. Psionizuj, psionizuj, psionizuj!

8. Łap żywych Obcych - któryś ze złapanych przywódców powie Ci, że ich główna baza znajduje się na Marsie.

9. Infiltruj i niszczy naziemne bazy obcych, spróbuj złapać wrogi komandora i dowiedzieć się od niego, jaka jest lokalizacja głównej bazy na Marsie.

10. Staraj się wymieniać swoje statki na nowocześniejsze, korzystając z "dobrodziejstw" niejako przywiezionych przez Obcych. Miej ze dwa Firestormy, może jakiegoś Lightninga. Koniecznie wybuduj Avengersa.

11. Jako główną broń dawaj swoim ludziom w łapy ciężką plazmę (ewentualnie laser rifle), aczkolwiek każdy musi mieć również psi-ampa. Dobrze by również było, gdyby w inwentarzu Twoich żołnierzy był choć jeden blaster launcher i choć jeden small launcher (o ile potrzebujesz żywych Obcych).

12. Ostatecznie złóż do kupy Avengersa, wpakuj kilku żołnierzy, może jakiś czołg i poleć sobie na wycieczkę planetoznawczą. UWAGA: KONIECZNIE PO TRUPACH!

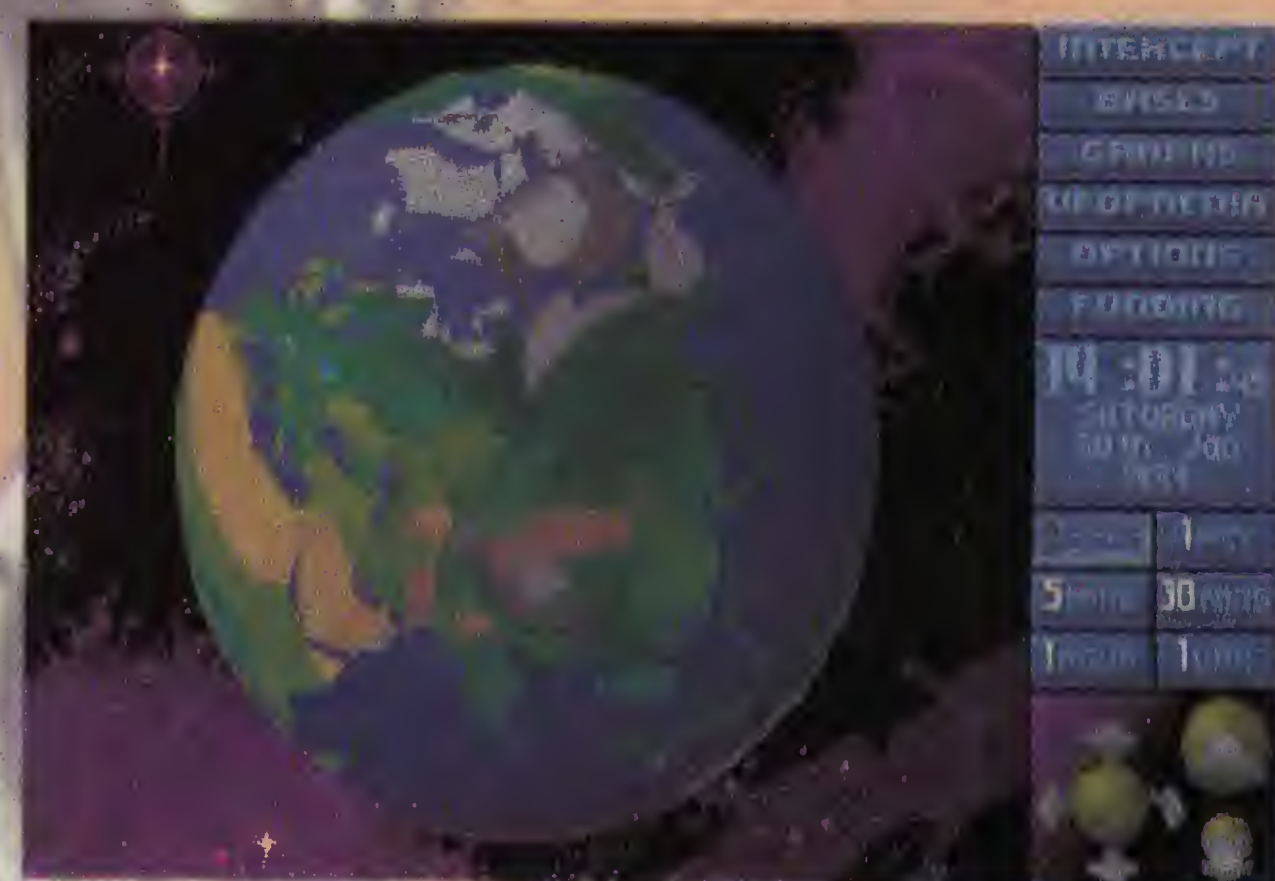


Kończąc, chciałbym złożyć mały apel. **UFO - Enemy Unknown** to bez wątpienia rewelacyjna pozycja, jedna z najlepszych ubiegłego roku. Chcielibyśmy, abyś na łamach Świata Gier Komputerowych podzielił się swoimi doświadczeniami z tej gry. Czekamy również na Twoje rekordy (np. dzień wyprawy na Marsa, największa liczba punktów czasowych żołnierza, maksymalna celność itd.), najchętniej czymś poparte (np. savegame czy screenshot). Z wielkim zainteresowaniem prześledzimy również wszystkie Twoje informacje nie dotyczące się Obcych w grach, lecz Obcych, występujących naprawdę (Niezidentyfikowane Obiekty Latające widziane na Ziemi, zieloni Marsjanie itd.). Tak, tak. Cała redakcja ŚGK głęboko wierzy, iż istnieje życie poza Ziemią. Pozostaje nam jedynie udowodnienie tego faktu

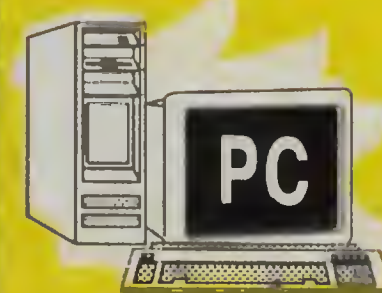
reszcie świata, w czym bez wątpienia nam pomożesz. Materiałów wszak nie zabraknie, gdyż już wieści głoszą o nowej wersji gry: **UFO - TERROR FROM THE DEEP**, która traktować będzie również o Obcych, lecz tym razem nie z Marsa, a z... oceanu. Po-czekamy, zobaczymy. W każdym razie mam nadzieję, że każdy szanujący Ufolog (a więc również i Ty, skoro czytasz te słowa) napisze do nas w związku z powyższym.

Na pożegnanie warto jeszcze przytoczyć radę z pierwszego odcinka opowieści o UFO. Mianowicie - zawsze sprawdź, czy pod łóżkiem nie czyha nic zielonego! Żegna Cię sekretarz głównej bazy XComu, czyli ten, którego mania zabijania Obcych spowodowała, że został na wieki...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY



STRATEGICZNA



386
4 MB RAM
VGA



tylko AGA



CD32



CAVEMAN UGH - OLYMPICS

Producent: Dynamix

Wiele firm produkujących gry w ogóle nie powraca do okresu kamienia łupanego. Są jednak programy, w których możesz wcielić się w człowieka prehistorycznego. Jednym z nich jest właśnie **Caveman Ugh - Olympics** powstały w znanej firmie **Dynamix**, należącej obecnie do wielkiej rodziny **Sierry**. Gierka pochodzi z 1989 roku i trzeba przyznać, iż mimo wieku nie straciła na atrakcyjności. Jak sama nazwa wskazuje, jest to olimpiada jaskiniowców, w której i Ty możesz wziąć udział.

Można wybierać wśród sześciu konkurencji:

CLUBBING - tutaj możesz sprawdzić swój joystick. Jest to walka na stromej górze, w której przeciwnicy najpierw próbują zastraszyć się krzykiem, a później walczą na maczugi.

DINO VAUL - skok przez... T-Rexa! Najpierw ustalasz wysokość "poprzeczki", a później skaczesz. Jeżeli dobrze odmierzyłeś punkt wybiecia, to powinienes go przeskoczyć; w przeciwnym razie stajesz się częścią śniadania giganta.

DINO RACE - inaczej mówiąc wyścig, w którym środkiem lokomocji jest dinozaur. Dysponujesz maczugą, którą możesz popętać go lub zmusić do skoku przez kamień.

FIRESTART - rozniesienie ognia. Do tego celu służą dwa patyki, które musisz pocierać o siebie. Mogą one również unieszkodliwić na chwilę rywala, jeśli np. za dobrze mu się wiedzie.

METETOSS - rzut młotem, którym jest... własna żona. Po rzucie demonstruje ona swoje uznanie lub niezadowolenie wobec męża.

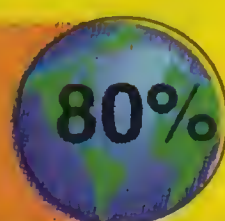
SABRE RACE - ucieczka przed ogromnym tygrysem szablatozębnym. Pośpiech w tym przypadku jest bardzo wskazany.

Wybór konkurencji dotyczy wersji dyskowej. Na kasecie można zagrać tylko w jedną.

Gra jest dość wiekowa i z pewnością część graczy (szczególnie tych młodszych) jej nie zna. Wiem, że wolicie nowości, ale ta gra stanowi klasę: nie ma żadnej gry podobnej do niej.

Gdyby organizatorzy olimpiad wykazali poczucie humoru i choć trochę wzorowali się na tej grze, z pewnością powtórzyliby sukces tego programu!

Tomasz Dominiak



80%

UGH!

Producent: Bones Park

Ta gra to kolejny program "prehistoryczny", w którym wcielasz się w prymitywnego homo sapiens. No, może nie aż tak prymitywnego, bo udało mu się zbudować "falującą taksówkę". Jego dziewczyna to osoba zachłanna (jak większość kobiet, niestety): kazała mu zarobić "niewielką" sumę ówczesnych pieniędzy. Ty jako bohater musisz spełnić te żądania, korzystając w tym celu ze wspomnianego pojazdu.

Tak zaczyna się fajna zręcznościówka firmy **Bones Park**. Taksówka jest dwuosobowa, tak więc zmagania są nie tylko trudne, ale i długie. Do przejścia czeka Cię 100 poziomów, na których musisz zabierać i przewozić pasażerów ze stacji do stacji.

Przystanki, czyli jaskinie, są oznaczone (lub nie) cyframi rzymskimi. Jeśli jakiś ludzik wyszedł z jamy, należy tam wylądować i zabrać go. Poda Ci wtedy punkt docelowy (stację), której cyfra widnieje na dolnej listwie. Znajdują się tam wskaźniki informujące o sile bohatera i pieniądzu (jeżeli masz na pokładzie pasażera), których ilość cały czas maleje do czasu, kiedy wylądujesz. Po odwiezieniu pasażera otrzymujesz pozostałe pieniądze.

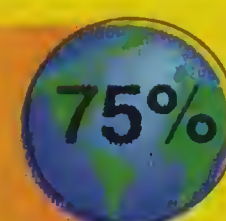
Czasem zdarza się, że przypadkowo wylądujesz na aerostopowiczu. Nie panikuj, tylko szybko podleć do wody, a pasażer zostanie uratowany, chyba że był nim siwy starzec, który nie umie pływać.

Energię traci się szybko, ale jest sposób na jej uzupełnienie. Musisz zabrać kamień (następuje to automatycznie: po wylądowaniu na nim) i rzucić nim w drzewko (FIRE lub na IBM - INSERT), z którego wypadnie owoc. Skonsumowanie tego owocu podwyższy energię. Przeszkadzające nosorożce można unieszkodliwić także kamieniem i zabrać pasażera, wykorzystując chwilowy nokaut zwierzęcia. Drzewka mają niestety ograniczony zapas owoców.

Na wyższych poziomach spotkasz latające pterodaktyle. Zetknięcie się z nimi kosztuje jedno z trzech żyć. Na niektórych planszach zastaniesz również burzę śnieżną, która będzie znosić Twój aeroplan na lewo. Jeśli chodzi o samą maszynę, to jest ona delikatnej konstrukcji. Czołowe zderzenie ze ścianą (przy dużej szybkości) bywa zgubne dla prehistoryka.

Aby nieco ułatwić grę, autorzy przewidzieli kody, dzięki którym można kontynuować grę następnego dnia. Tutaj rozczaruję niecierpliwych: nie zamieszczam ich, gdyż chcę abyś się trochę pomęczył. Dobrej zabawy!

Tomasz Dominiak



75%



Między nami, graczami...

O skutkach ubocznych gier komputerowych już kiedyś wspominałem. Dowcipkowałem wówczas na temat ich szkodliwego wpływu na umysł i ciało gracza, ale tak naprawdę nie brałem tych słów do końca poważnie. Ot, były to tylko grepsy rzucane między nami, graczami, ku naszej obopólnej, mam nadzieję, uciechy. Jak się jednak okazuje, nie tylko my, gracze, zajmujemy się tym problemem, choć tylko my podchodzimy do tego z rezerwą i humorem.

Przechodząc do sedna, oglądałem ostatnio - całkiem przypadkowo, bo zazwyczaj o tej porze nie ma mnie jeszcze w domu - program telewizyjny pt. "Telekomputer". Nie będę się rozwodził nad jego stroną merytoryczną, bo to nie moja działka (a poza tym za doradztwo bierze się obecnie niezły szmal), natomiast chciałbym się zająć małym fragmentem z tegoż właśnie odcinka programu, który do cna mnie zbulwersował. A było to tak:

Siedzę sobie słodko rozleniwiony w moim ulubionym fotelu i wpatruję się w ekran telewizora, czekając na moment, kiedy "Telekomputer" zajmie się grami (a zajmuje się zawsze, bo taką ma formułę). W końcu jest - małe pięć minut dla graczy. Na ekranie pojawiają się po kolei jakieś platformówki, wing-commandery i inne doomy, a głos lektora, że tak powiem, uderza mnie więcej w ten desień: "Kochani rodzice! Uważajcie, w co wasze pociechy grają na komputerach. Oto są zabijanki, które polegają na zabijaniu. Deformują one psychikę. Na przykład jedno dziecko po takiej grze zabiło drugie dziecko, myśląc, że potem będzie mogło wszystko cofnąć i zacząć od początku. A inne wyskoczyło oknem. Pamiętajcie, to są szkodliwe zabijanki". Koniec przekazu.

Muszę powiedzieć, że tylko nadludzkim wysiłkiem woli opanowałem szlag, który chciał mnie trafić na miejscu. Zabijanki?! A cóż to takiego - te zabijanki?! Może chodzi o strzelanki (shoot'em-up), które wcho-

dzą w skład gier zręcznościowych. Czyżby ten program robili obcokrajowcy, którym zazwyczaj jak się mówi "zalewajka" to powtarzają: "saniefajka"?! A może zwyczajni profani, którzy mówią, aby mówić, zupełnie nie znając się na temacie, co w tym kraju staje się coraz powszechniejsze. No i przede wszystkim, co znaczy, że gry te deformują psychikę?! Czyżby każdy grający w Doomą ponad 100 roboczogodzin automatycznie stawał się seryjnym mordercą? Może więc uprościć procedury prawne i w ramach działań prewencyjnych wydawać wyroki wszystkim doomowcom? Wysokość kary byłaby wprost proporcjonalna do długości grania i odwrotnie proporcjonalna do wieku dzielone przez sinus IQ.

Uff... Tylko spokojnie, chłopie, piszesz artykuł i nie możesz pozwalać, aby ponosiły Cię nerwy. Tu trzeba krótko i rzeczowo.

Proszę bardzo. Natknąłem się kiedyś na informację, że pierwszą kolej parową odsądzono od czci i wiary, mówiąc, iż jest bardzo szkodliwa dla zdrowia. Byli nawet tacy, o zgrozo, którzy "naukowo" udowodniali, że siedzący w wagonach pasażerowie po prostu się uduszą. Podobne sprzeciwy wywołał samochód, któremu odmawiano prawa stania się powszechnym środkiem lokomocji. Idąc dalej, kino swego czasu było siedliskiem zła, które jakoby miało wpływać na zmianę osobowości. Kiedy wprowadzono do użytku telewizję, natychmiast rozkrzyczano się, że to istna zaraza, która spowoduje, iż wszyscy będą ciągle siedzieć przed telewizorami i w ten sposób skończy się nasza cywilizacja. Wymyślono nawet termin - telewizjomania. Tak więc, historia zna przypadki czarnowidztwa, które w zasadzie nie ma żadnych podstaw naukowych. Jedyne co się od tamtej pory zmieniło, to zachowywanie w tego typu osądach większej ostrożności. Nikt już nie powie na przykład, że telefony powodują nadmierną senność, a w rezultacie wywołują letarg (nie licząc "brukowców", które specjalizują się w takich nowinkach).

Współczesna Cassandra użyje natomiast pseudo-psychologicznego bełkotu, który będzie znał wszystko i nic zarazem. Rzecz poprze jeszcze kilkanaście drastycznymi przykładami lub sformułowaniami: "jak dowodzą statystyki" i już po sprawie. Hurr! Jesteśmy tacy wspaniali i mądrzy! My, jedyni wiedzący!

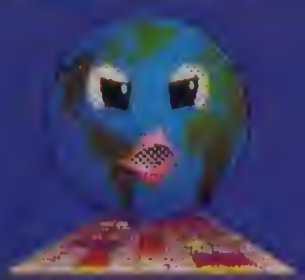
Zresztą zabawa we wróża staje się coraz popularniejsza. W końcu być autorytetem w jakiejś, choćby najgłupszej, dziedzinie to nie lada gratka. To nic, że po słowach: "jutro będzie koniec świata", na drugi dzień "proroka" zlinczują - dla niego liczy się fakt, że przez 24 godziny był KIMŚ. Czasem zresztą udaje mu się nim być przez dłuższy czas - zależy po prostu co powiedział. Jeśli mi nie wierzysz, to rozejrzyj się dookoła i posłuchaj, o czym się mówi. Raz ktoś stwierdza, że kawa działa leczniczo, bo zawiera kosmiczny pierwiastek Dobra, zaś innym razem, że jest szkodliwa, bo czarna, a czarny to kolor żałoby. Albo afera z bieganiem (jogging). Najpierw wszyscy mówili, że to samo zdrowie, a kiedy już wszyscy biegali, udowodniono, że uprawianie tego sportu wpływa niekorzystnie na pracę serca. Albo owo słynne: "Pani, to wszystko przez te wybuchy jądrowe", które pada jako odpowiedź na dowolne pytanie (np. "skąd się biorą dzieci"). To samo dotyczy tysięcy innych produktów, zdarzeń i zjawisk, a każdy prześciga się w wieszczczeniu, prognozowaniu, osądzaniu. Zgroza!

Wracając do tematu, oczywiście nie należy zapominać o rzeczywistych skutkach nadmiernego obcowania z komputerem, przed czym na przykład przestrzegał jeden z naszych Czytelników w poprzednim numerze ŚGK (dział POLEMIKI), niemniej warto w tym miejscu zaznaczyć, że szkody na zdrowiu wyrządza właściwie sam sprzęt (zwłaszcza promieniowanie monitora), nie zaś gra. Natomiast co do wpływu na naszą psychikę, to jest to sprawa niejasna i wieloznaczna, dlatego łatwa do poruszania w publicznych wypowiedziach.

Bo co znaczy, że jakaś gra szkodliwie wpływa na rozwój psychiki młodego człowieka i należy jej zakazać. A filmy, nawet te dla dzieci i młodzieży, nie są szkodliwe? Wystarczy tylko spojrzeć na dowolną kreskówkę - większość gagów kryje w podtekście przemoc, nieszczęście lub ból. A kontakty z rówieśnikami, którzy często potrafią być wulgarniejsi i okrutniejsi od dorosłych, to też nie jest szkodliwe? A presja rodziców i nauczycieli (tak fizyczna, jak i psychiczna)? A telewizja, radio i prasa? Jakby tak rozsądnie pomyśleć, to młody człowiek praktycznie na każdym kroku spotyka się z czymś, co szkodzi jego psychice. Zresztą to chyba nie nowina, że życie w ogóle jest szkodliwe - przecież zawsze prowadzi do śmierci.

Wspomniane w "Telekomputerze" przykłady także są znamienne. Słyszałem je już w nieco zmienionych wersjach w stosunku do szkodliwości oglądania filmów w stylu Rambo oraz grania w gry fabularne. Mam zresztą wrażenie, że ich mutacje długo jeszcze będą krążyć po świecie za każdym razem ilustrując inne zjawisko. W tym konkretnym przypadku oznaczają one ni mniej, ni więcej, że każde dziecko, które gra w "zabijanki" prędzej czy później zrobi sobie albo komuś krzywdę. Nie? Nie o to chodzi? Że to było niby tylko zobrazowanie skrajności, która jest możliwa raz na ileś-tam tysięcy? Ale czy to oznacza ustanowienie jakiejś reguły? Bo jeśli nie, to po co się to podało w charakterze ilustracji definicji o szkodliwości gier? Żeby było ciekawiej?! No, jeśli tak, to równie dobrze mogę w charakterze podniesienia ciekawości niniejszego tekstu podać do publicznej wiadomości, że pewien pan A. z miejscowości W. po programie "Telekomputer" sprzął swoje dziecko na kwaśne jabłko, wyrzucił komputer za okno (10 piętro) i zajął się robotami na drutach. Co doradzam uczynić także twórcom "Telekomputera".

Gracz



LOGICZNE

1. PUSH OVER
2. TETRIS
3. BLOCK OUT
4. INCREDIBLE TOONS
5. THAURUS
6. KLONDIKE
7. INCREDIBLE MACHINES
8. BATTLECHESS 2
9. SAPER
10. CHESSMASTER 3000



ZREĆZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 2
2. SENSIBLE WORLD of S.
3. MORTAL KOMBAT
4. DOOM 2
5. CANNON FODDER 2
6. SENSIBLE SOCCER
7. LION KING
8. TOP GEAR 2
9. SUPER STARDUST
10. ALIEN B.: TOWER ASAULT

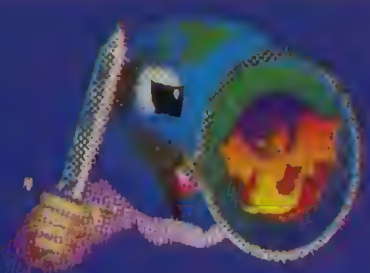


PRZYGODOWE

1. MENTOR
2. GOBLINS 3
3. SIMON the SORCERER
4. FLASHBACK
5. KAJKO i KOKOSZ
6. EKSPERYMENT DELFIN
7. KINGS QUEST 6
8. UGH!
9. VALLHALLA
10. UNIVERS

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. ISHAR 3
2. LEGACY of SORASIL
3. HEIMDAL 2
4. ISHAR 2
5. ROBINSONS REQUIEM
6. ARENA
7. BLADE of DESTINY
8. AMBERMOON
9. CRYSTAL DRAGON
10. ISHAR 1



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. TIE FIGHTER
3. TORNADO
4. TFX
5. ARMOUR GEDDON 2
6. SUBWAR 2050
7. MEGARACE
8. OVERLORD
9. OLD TIMER
10. F-117

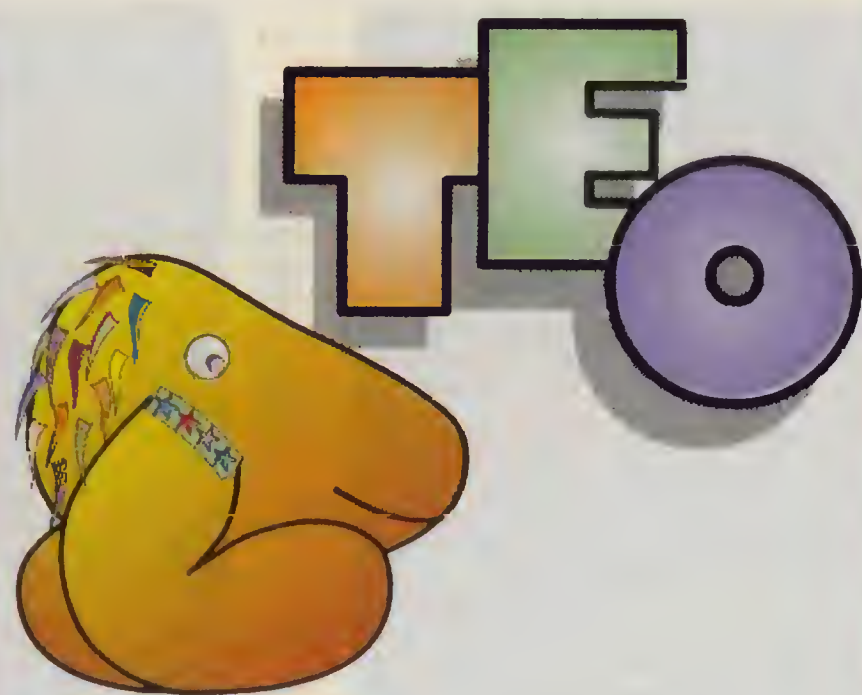


STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. THEME PARK
3. CIVILIZATION
4. UFO - ENEMY UNKNOW
5. SIMCITY 2000
6. SABRE TEAM
7. COLONIZATION
8. REUNION
9. LORD of the REALMS
10. K-240



TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 43-35-82



Dynamiczna i wciągająca
gra zręcznościowa.
Trzydzieści długich
i urozmaiconych poziomów.

A oto pełna oferta programów naszej firmy: CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

COMMODORE C-64/128

★ Chemia - 58 000 zł (5,80zł)

25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94

★ Geografia - 58 000 zł (5,80zł)

18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.

★ Historia - 58 000 zł (5,80zł)

17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.

★ Ortotris - 58 000 zł (5,80zł)

Gra ucząca poprawnej pisowni, przypominająca popularny TETRIS.

★ Dr Mad - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręcznościowa.

★ Drip - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręcznościowa. Pozbieraj monety rozsiane w najdziwniejszych, często niedostępnych miejscach.

★ Eternal - 58 000 zł (5,80zł)

Rewelacyjna gra zręcznościowa. Grafika na najwyższym poziomie, wiele etapów.



★ Klemens - 58 000 zł (5,80zł)

Rozbudowana gra zręczn. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie. Recenzja: C&A 8/94, Secret Service 11/94.

★ Kości & Poker - 58 000 zł (5,80zł)

Dwie doskonałe gry. Recenzje: Top Secret 10/94, C&A nr 9/94.

★ Later - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręcznościowa. Wyprowadź bohatera z lochu.

★ Lazarus - 58 000 zł (5,80zł)

Płk Colonel w bazie strzeżonej przez zbuntowane roboty. Opis i mapa Top Secret nr 7/94

★ Slaterman - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręczn. Przez nieuwagę postrzącałeś gwiazdy na pobliskie planety. Naprawienie szkód zajmie Ci wiele czasu.

★ Triada - 58 000 zł (5,80zł)

Zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych.

★ Hardtrack Composer - 75 000 zł (7,50zł)

Doskonały, profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie muzyki do gier, dem itp. Szczegółowa instrukcja.

AMIGA

★ EnglishTester - 125 000 zł (12,50zł)

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji.

★ Ortotris - 125 000 zł (12,50zł)

Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.

★ Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50zł)

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Recenzja: AMIGA 11/94.

★ Historia - 125 000 zł (12,50zł)

Szkola podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94.

★ Ciach Bach - 125 000 zł (12,50zł)

Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbałki i kolorowe wycinanki.

★ Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik polsko-angielski. Zawiera ok. 30.000 słów, synteza mowy oraz wydruk zawartości ekranu.

★ Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik angielsko-polski.

★ Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik polsko-niemiecki.

★ Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik niemiecko-polski.



PC

★ 3xLogic Games - 199 000 zł (19,90zł)

3 barwne gry logiczne.

★ Historia - 199 000 zł (19,90zł)

Szkola podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.



ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

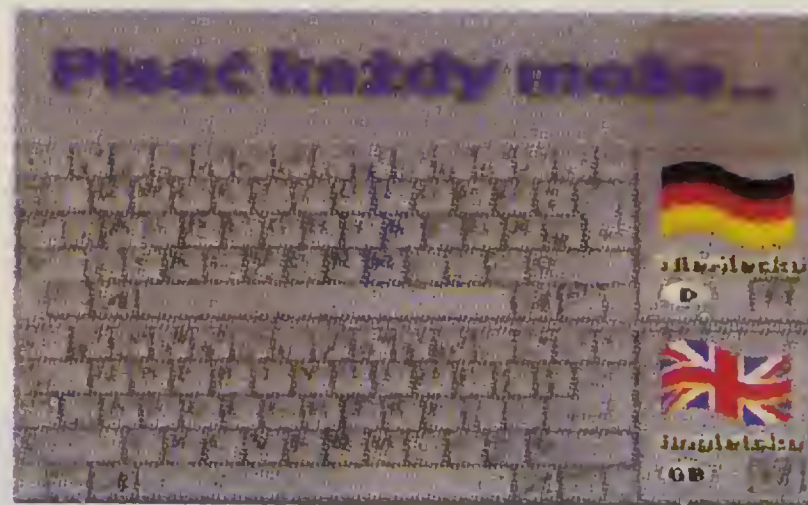
Ceny obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

★ Zamówienia, z dopiskiem Alfin, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartkach rejestracyjnych, dołączanych do części naszych programów. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - około 14 dni.

★ Ponieważ sprzedajemy programy w niskich cenach, zmuszeni jesteśmy doliczać koszty pocztowe do ceny przesyłki. Zdając sobie sprawę z niedogodności takiego rozwiązania wprowadziliśmy system zniżek. I tak: przy zakupie dwóch programów oszczędzą Państwo 5% ceny programu, przy zakupie trzech - 8%. Kupując jednorazowo pięć programów zaoszczędzą Państwo aż 10% !!!

★ UWAGA: zamówienie przysyłane na kartce rejestracyjnej uprawnia do dodatkowego 5% rabatu. Zakup min. dwóch takich samych programów (doskonały prezent) to dodatkowo 3% rabatu. Kupując u nas wysyłkowo programy otrzymasz kupony-nalepki, które naklejone na kartkę pocztową z zamówieniem dają dodatkowe korzyści. Prosimy więc dokładnie zapoznać się z naszą ofertą i tak zaplanować zakup, aby uzyskany rabat był jak największy. Katalogów nie wysyłamy - przedstawiona oferta obejmuje wszystkie nasze programy.

Pisać każdy może



Program
który pomoże opanować
trudną sztukę pisania
na maszynie
bądź klawiaturze
komputera.

Co do Grosza



2 dyski

Program oparty
na bazie popularnej
gry "BANKRUT".

WYDAWCA

DYSTRYBUCJA

MIAŁE
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa

PROLine

★ **V-CHESS** - najnowsza wersja szachów na OS2.x/3.x (A500+/600/1200), bardzo twardy przeciwnik, CENA 6 zł (60 tys zł)

★ **OPERATION FireStorm** - (A500+/600/1200) kierujesz komandosem gdzieś na tyłach wroga, przed tobą mnóstwo przeciwników, kława grafika i msx! , dodatkowo na dysku 800 angielskich podpowiedzi do gier, CENA 6 zł (60 tys zł)

★ **HOI** - (A500+/600/1200) smokopodobny stwór ma zostać przeprowadzony przez naszpikowaną przeciwnikami krainę, bajer nad bajarami, miódzik muzyka, miódzik grafika, superowo i smokowo!, CENA 6 zł (60 tys zł)

★ **SOCCER STAR** - zostań szefem drużyny piłkarskiej!, Twoim zadaniem jest utrzymać drużynę w pierwszej lidze i wywalczyć dla niej jak najlepsze miejsce, do dzieła!, CENA 4 zł (40 tys zł)

★ **COLONIAL CONQUEST II** - gra strategiczna, Twoim zadaniem jest opanować jak największą część kosmosu, oczywiście przeszkadzać Ci będą inne imperia galaktyczne, CENA 4 zł

JAK ZAMAWIAĆ ?

1. Kup pocztówkę, kopertę lub kartę pocztową ze znaczkiem.
2. Napisz co chcesz otrzymać i podaj dokładny adres.

3. Wyślij na adres:

-PROLine-

P.O.BOX 36

05400 OTWOCK

4. Czekaj na przesyłkę i szykuj kasę (płacisz przy odbiorze przesyłki).

Banał, więc do dzieła!

**WSZYSTKIM POSIADACZOM AMIGI SKŁADAMY NAJSERDECZNIEJSZE
ŻYCZENIA W NOWYM ROKU**



Dyskietki

Public Domain Shareware
Freeware

AMIGA

GRY
PR. UŻYTKOWE
GRAFIKA
MUZYKA
DEMO

Serie:
Fish
17bit
wkrótce:
Amos
Tbag
Scope
Aminet
Games
Saar-AG
i inne...

już od

15.000
zł / 1 dysk

Katalog na dwóch dyskietkach
po przesłaniu 20.000zł.
(gotówką lub w znaczkach poczt.)

GIFT-ISS

skr. poczt. 36
24-100 PUŁAWY



ZABILI GO I UCIEKŁ

Tak jest, Szanowny Czytelniku. Przebac mi. Pod jakim innym tytułem mogłem jednak puścić artykuł o swoistym typie gier, niegdyś dominującym na wszystkich typach komputerów. Mowa rzecz jasna o strzelaninach, czyli programach rozrywkowych, w których Twoim głównym, a często jedynym zadaniem jest strzelać i niszczyć wszystko to, co się rusza (poza sobą, rzecz jasna).

Legenda tego typu gier zwykle wiele sobą nie prezentuje. Ot, jest sobie jakiś gościu, który postanowił zawładnąć światem; zorganizował potężną armię i wyruszył na podbój. Oczywiście, świat jest bez szans, lecz... na szczęście, jesteś Ty. Zostałeś wybrany spośród miliardów kandydatów i masz za zadanie pokonać wroga w ostatecznej bitwie. Niestety, jest to "cicha" akcja, w której tylko i wyłącznie Ty możesz wziąć udział, bez pomocy z niczyjej strony. Plotki głoszą jednak, że w obozie wroga pełno różnorodnej broni, w którą będziesz mógł się zaopatrzyć. A dalej, wiadomo: *Game Over. You're dead. Player 1 has been eliminated. Mission Failed. Sucker!* itd., itp.

Niewątpliwie jedną z pierwszych shoot'em up, a więc strzelanin, była gra **Asteroids**, w której leciałeś pojedynczym stateczkiem, rozwalając przerośnięte kamyki. Po trafieniu asteroid rozpadał się na kilka mniejszych części, które to po następnym trafieniu dalej się rozpadały - i tak do końca, aż na ekranie zrobiło się "czysto". Faktem jest, że grafika do rewelacyjnych nie należała, lecz grywalność ("jeszcze tylko jeden raz...") kazała człowiekowi siedzieć przy komputerze dniami i nocami. Nic dziwnego, że dobrych kilka (jeżeli nie kilkanaście) lat później zaczęły się pojawiać różne i różniaste "klony" Asteroidów - to jeden w ko-

lorze, to inny ze śmiesznym dźwiękiem itd.

Prawdziwa rewolucja dokonała się jednak w momencie, gdy na asteroidowe pole wkroczyła firma Bloodhouse. Prezentowała ona niesamowicie obiecującą grę zatytułowaną **Stardust**, ze świetną, bo wykonaną techniką ray tracingu, grafiką oraz digitalizowanym dźwiękiem i animacją (zwłaszcza w trójwymiarowym tunelu). Mimo że gra wypadła świetnie, niewiele osób ruszyło swoje tyłki z wygodnych foteli, by pójść do sklepu i zakupić ją. Na szczęście, Bloodhouse nie zraziło to niepowodzenie. Firma zawarła pakt z Team 17 i rok później wypuściła kolejną wersję swojego klonu asteroidów.

Super Stardust okazał się wyzwaniem dla programistów, lecz również i dla komputera, na którym setki ludzi miało go zapuścić. Zarówno komputery, jak i programiści spisali się na medal - i tak świat został uraczony ostatecznym asteroidalnym wytworem. Choć znając Team 17 i ich tendencję do kontynuowania tego, co już kiedyś odniosło sukces, przypuszczam, że jest szansa, iż kiedyś będę się bawił **Super Stardust 2: Return of the Schaumud**. W każdym razie i tak to, co już zostało osiągnięte, jest szczytowym wyrazem. Trochę dziwią mnie komentarze zachodniej prasy (a ściślej - jednego konkretnego magazynu, którego nazwy w swej hobbickiej beczelności nie podam) odnośnie poziomu trudności **Super Stardust**. Twierdzą oni mianowicie, że gra jest ZDECYDOWANIE zbyt łatwa. No cóż, niech spróbują to wmówić mnie. Jam jest hobbit i zaprawdę nie kłamię - niejedno przy owym tytule jajo zniosłem,

a piątego levelu i tak nie przeszedłem.

Do **Super Stardust** uwagę mam jedną, a w zasadzie nie do gry, lecz do Bloodhouse. Pano wie, dlaczego nie napiszecie gry, w której jedynym zadaniem gracza byłoby latanie trójwymiarowymi tunelami rodem ze zwykłego i "superowego" **Stardusta**? Nie mówcie tylko, że to nie takie proste, wszak już udowodniliście, iż można tego dokonać. Acha, jak pomyśl się sprzeda, będę się z Wami procesował o prowizję.

I jeszcze jedna sprawa: dlaczego **Super Stardust** jest kreowany na drugą część **Stardusta**, o czym świadczy podtytuł - **Chapter 2: Schaumud Strikes Back**. Z jednej strony **Stardust 2**, a z drugiej - **Super Stardust** (**Stardust** specjalnie na AGA). Trochę to dziwne, ale przypuszczam, że Team 17 wie, co robi.

Nie odchodząc jeszcze od Team 17, muszę wspomnieć o serii gier **Alien Breed**. Mamy już praktycznie cztery pozycje: **Alien Breed**, **Alien Breed '93: Special Edition**, **Alien Breed 2: Horror Continues**, **Alien Breed: Tower Assault**. Prace nad następną częścią Obcego Plemienia, jak głoszą wieści, są już w toku. Więcej nawet, podobno "trójka" będzie trójwymiarowa. Poczekamy, zobaczymy. Znając Team 17, będzie to kolejny wielki hit.

Trudno porównywać serię "breedów" z innymi strzelaninami. W zasadzie określenie tej serii jako przygodowa strzelanina wcale nie mijają się z celem - np. **Tower Assault** jest pełen różnorodnych informacji, które gracz zdobywa w trakcie gry. Oczywiście, głównym zadaniem gracza jest strzelanie i przeżycie, aczkolwiek czasami trze-

ba coś konkretnego zniszczyć, kogoś uwolnić itp. Uzupełniają całą tę mieszaninę setki pozamykanych drzwi, które aby otworzyć, należy posiadać specjalne karty-klucze. Mimo że strzelaniny powinny do końca pozostać strzelaninami, wydaje mi się wskazane, aby sens był minimalnie chociaż większy, niż tylko "zabić i uciekać".

Choć mogłoby się tak wydawać, ani klony **Asteroids**, ani też kolejne części **Alien Breed** wcale nie dominowały na rynku strzelanin. Zdecydowanie po tych pierwszych, lecz na lata przed drugimi zrodził się nowy prąd w ubogim wówczas światku strzelanin. Mimo świetnej grywalności (również i na dzisiejsze czasy), Asteroidy oraz gry typu **Space Invaders** (kierujesz stateczkiem na dole ekranu i rozwalasz potworki u góry, przy okazji odpowiednio wykorzystując osłony) musiały ustąpić miejsca pewnemu diabelskiemu wytworowi. No, mózg pracuje? Mowa, rzecz jasna, o **Defenderze**. Tak, w mojej hobbickiej głowie również zajaśniała iskierka tęsknoty do owych czasów...

Defender to gra w sumie prosta, ale jakże wciągająca. Dostajesz stateczek z poręcznym działkiem laserowym i masz za zadanie wyeliminować złe stwory napastujące stwory dobre. Oczywiście, z każdym poziomem robi się trudniej, aż... Nie oszukujmy się - to właśnie **Defender** zainspirował wszystkie dzisiejsze strzelaniny "suwające się" w poziomie. Co prawda, nigdy za ową grę nie przepadałem, aczkolwiek nie mogę tego powiedzieć o niektórych tzw. nowych wersjach.

Co więc można powiedzieć o nowych wytworach, przypominających (w zasadzie już tylko poziomym przesuwem) **Defendera**? Prawdę mówiąc, nie aż tak wiele, jak by się rzecz chciało, a to ze względu, że wszy-





stkie one są do siebie podobne. I właśnie najpierw w tej sferze pojawił się Team 17 wypuszczając swój **Project X**. Gra okazała się być tytułem niezwykle kontrowersyjnym. Jeden z angielskich magazynów momentalnie nadał jej zaszczytne miano najlepszej strzelaniny pod słońcem, inny zaś - objechał totalnie za poziom trudności godny nie człowieka, a hobbita (czytaj: piekielnie wysoki). Mnie osobiście gra raczej przypadła do gustu, choć miałem z nią problemy. Jak na tamte czasy (bodajże rok 1990 czy 1991) była wykonana świetnie zarówno pod względem grafiki, jak i dźwięku.

Produkt Team 17 nie był (broń Boże!) jedynym na polu strzelanin przesuwających ekran w poziomie. W gatunku tym postanowiło podzielać również Psygnosis - głównie za sprawą pięknej graficznie gry **Agony** (rok 1990), której główną bohaterką była... sowa (jakoś jednak się to nie przyjęło). Próbowali także inni, jak Gremlin ze swoim **Disposable Hero** czy Blue Byte z **Apidią**, jednak mimo wszystko rynek nie chciał zaskoczyć. Zaczęły się więc eksperymenty i udziwnianie własnych produktów.

Firma Core Design wypuściła grę **Wolfchild**, która była po części strzelaniną, zaś po części grą platformową. Tytuł nie stał się klasyką, lecz miał swoje czasy, podczas których sprzedawał się na poziomie. Od tamtego czasu firma ta skoncentrowała się głównie na platformówkach (**Premiere**, **Chuck Rock 1 & 2** i wiele, wiele innych).

Równie ciekawą przeszłość mają gry o pionowym przesuwie ekranu. Wszystko najprawdopodobniej zaczęło się, gdy pojawił się **Space Invaders**. Ktoś postanowił pójść o krok do przodu i ukazał się **River Raid**. Oczywiście, mowa o cza-

sach, kiedy królowały prymitywne (dzisiaj) mikrokomputery 8-bitowe. W momencie, gdy C-64 wraz z małym Atari poszły do lamusa i rozpoczęła się dominacja 16-bitowców, ten prąd gier bardzo się rozwinął.

Moimi ulubionymi grami o przesuwie pionowym były wówczas: **Swiv** (The Sales Curve) i **Silkworm** (Virgin). Obie cechowała świetna grafika oraz wysoki stopień grywalności. Ech, z rozrzwieniem wspominam czasy, kiedy to z kumplem zasuwaaliśmy po terenie wroga: on jeepem, ja zaś nowoczesnym helikopterem.

Z innych tytułów gier o pionowym przesuwie ekranu warto wymienić **Battle Squadron** (Ubisoft) oraz **Xenon 1 & 2 - Megablast** (Renegade). Nie można też zapomnieć o grach typu **Commando**, w których ekran również przesuwał się "w górę", lecz dużo się także chodziło swoim komandosikiem (no i oczywiście - strzelało). Natomiast najlepszym chyba reprezentantem tego "podgatunku" jest **Warzone** firmy Core Design.

Rewolucja w gatunku strzelanin, ale tylko u "niebieskich", dokonała się po wyjściu **Wolfensteina 3D** oraz **Wing Commandera**. Pierwsza gra wręcz szokowała nowatorskim zastosowaniem widoku z perspektywy oczu bohatera, niesamowitą płynnością (na szybkich komputerach) i bardzo dobrą grafiką rozwiniętą w drugiej wersji - **Spear of Destiny**. **Wing Commander** natomiast zadziwiał (i nadal zadziwia) swoim scenariuszem - nie jest to zwykła, przeciętna fabułka, lecz rozbudowana, wielowątkowa kampania. Na dodatek samą grę cechuje świetna grafika bitmapowa, płynna animacja i dobry dźwięk.

Wing Commandera na Amigę został wydany znacznie później przez Mindscape, lecz

7-megahercowy procesorek najpopularniejszego wówczas modelu, Amiga 500, okazał się zdecydowanie nie wystarczający. Jednocześnie akurat wówczas pojawiła się na rynku Amiga 1200 z 2 MB RAM, ekonomiczną wersją procesora 68020, no i kośćmi AGA. **Wing Commander** chodził lepiej, jednak nadal było to tylko 16 kolorów. Po wielu, wielu miesiącach Mindscape zdecydował wreszcie wypuścić specjalną, przeznaczoną tylko dla tysiącdwusetki, wersję tej gry. Wspaniale, pomyśleli wszyscy amigowcy, lecz wielkie rozczarowanie przyszło w momencie, gdy okazało się, że WC nie "pójdzie" na komputerku z rozszerzoną pamięcią. A przecież ludzie potrzebowali czegoś, na czym mogliby się wyżyć.

Firmy produkujące gry znowu zaczęły udziwniać swoje produkty. Właśnie wtedy dokonał się największy przełom. Oto ID Software, firma znana już z **Wolfensteina 3D** i **Spear of Destiny**, wypuściła grę **Doom**. Cały świat strzelanin momentalnie zaczął doomować. Dlaczego? Świetna grafika i rewelacyjny dźwięk (na dobrej karcie) połączone z wartką akcją i nadzwyczaj płynną w przesuwie animacją były atutem nie o przebicia. Wkrótce zaczęły ukazywać się klony **Dooma**, lecz w moim odczuciu, nic nie dorównywało majstersztykowi ID Software. Nawet ukazanie się **Dooma 2** nie spowodowało już takiego wybuchu fascynacji, aczkolwiek i tak momentalnie zniknął on ze sklepowych półek. Szkoda tylko, że **Dooma** nie będzie na Amigę. Nie wszystko jednak stracone - będzie coś innego, a mianowicie **Poom**, o którym miałeś już, Drogi Czytelniku, okazję przeczytać w Świecie Gier.

Mimo wysiłku programistów cały doomowy świat powoli

zaczyna się kurczyć. W sumie trudno się temu dziwić. Każdy zdrowy człowiek, który ma dostęp do konsoli Jaguar i gry **Alien vs Predator** niewątpliwie nigdy nie będzie już zafascynowany **Doomem**, nawet gdyby ów ukazał się w wersji trzeciej czy czwartej. Tego, co dzieje się w trakcie **Alien vs Predator** nie można po prostu opisać - to trzeba zobaczyć! Takiej krwawej, makabrycznej sieczki, przy tak wspaniałej grafice i animacji jeszcze dotychczas świat nie widział.

Wróćmy jednak do strzelanin dostępnych dla większej liczby graczy. Bardzo popularny gatunek wykreowany jeszcze na 8-bitowcach przez grę **Operation Wolf** doczekał się adaptacji na większe maszyny. W tego typu grach zadaniem gracza jest przesunięcie widocznego celownika na jakiś wroga, najchętniej żywy cel, a potem... naciśnięcie pewnego czerwonego przycisku. Tratatata i pełno krwi. No, może nieco przesadzam, lecz orientujesz się chyba, o co chodzi. A zresztą - na pewno i tak nie-jedną nockę urwałeś przy pocziwym **Operation Wolf**. Przykładami podobnych gier (na 16-bitowce) mogą być: **Operation Thunderbolt** (Ocean), **Space Gun** (Ocean), **Zombie Apocalypse 1 & 2** (VISION Software), z czego "dwójka" tylko w wersji na AGA. Warto też wspomnieć o stosunkowo nowym wytworze firmy Virgin - **Terminator 2 Arcade Game**. Niestety, a może raczej na szczęście, ten rodzaj gier na "poważniejszych" komputerach nie przyjął się, choć niektóre ciemne typy po ciutku uprawiają zakazane praktyki i rozpruwają ciała niewinnych martwiaków.

Tak powoli doszliśmy do teraźniejszości. W dzisiejszym świecie strzelanin wbrew pozorom wygasają produkty udziw-





nione. Coraz mniej mamy dobrych strzelanin chodzonych (ostatnie wypuściła firma Renegade - mowa o **Turricanach** oraz **Chaos Engine**), coraz więcej zaś unowocześnionych gier sprzed wielu, wielu lat. Dobrze pomysł się nie starzeją, co niewątpliwie stwierdziły firmy Core Design i Bloodhouse, wypuszczając swoje klony Asteroids - **Blastar** oraz wspomniane już **Stardust** i **Super Stardust**. Oczywiście, we wszystkich przypadkach grafika i dźwięk są na miarę XXI wieku. Z pomysłu **Defendera** skorzystało już bardzo wiele firm tworzących gry. Przykładami takich produktów są: **Project-X**, **Apidya**, **Disposable Hero** czy też agow **Overkill**. **River Raid** zainspirował twórców **Swiva**, **Silkworm** oraz hitu ostatnich miesięcy - **Banshee** (teraz już w wersji na pięćsetkę!). Krótko mówiąc, wracamy do podstaw. Z gier nieco bardziej "nienormalnych" wyróżniła się seria **Alien Breedów**, a szczególnie najnowsza wersja - **Tower Assault**, seria **Turricanów**, z których najlepsza jest ostatnia, trzecia część oraz **Walker** (masakra małych ludzików przy pomocy dużego robota rodem z Gwiezdnych Wojen).

Dochodzimy powoli do końca, lecz absolutnie nie mogę dopuścić, abys wypominał mi, że nie napisałem o dwóch, a właściwie czterech najciekawszych, a przynajmniej bardzo ciekawych pozycjach.

Po swoim sukcesie z piłkarszymi Sensible Software ubrało ich w mundury, dało w łapska karabiny, rozrzuciło nieco granatów i ręcznych rakiet, by ostatecznie wszystkich wysłać na terytorium wroga. W ten oto sposób zrodził się **Cannon Fodder**. Pozwolę sobie zaliczyć tę grę do gatunku strzelanin, nie zaś do strategii (jak czynią to inne pisma), gdyż zadaniem gra-

cza jest nie planowanie ataków i rozmieszczanie wojsk, lecz masakrowanie wrogich żołnierzy.

Jeżeli do tego momentu nie mogłeś się powstrzymać i zerknąłeś na top-listę poniżej, wówczas ku swemu zdziwieniu zobaczyłeś, że pierwsza część **Mięsa Armatniego** stoi wyżej, niż część druga. Dlaczego? Przecież niegdyś wystawiłem **Cannon Fodder 2** aż 95 procent! Tak, ale dopiero po miesiącu przetarłem oczy i doszedłem do wniosku, że **Cannon Fodder 2** powinien raczej nazywać się **Cannon Fodder '94** albo **Cannon Fodder: Extra Missions**. Oczywiście, nie ma tu znaczenia fakt, że "dwójka" jest raczej podobna do "jedynek", tylko znacznie trudniejsza. Chodzi o to, że w sumie gra nie proponowała nic nowego. I jeszcze jedno, ludzie z Sensible Software dobrze widzieli, że wypuszczając **Cannon Fodder 2** i tak zarobią kupę szmalu, poszli więc o krok dalej i ze "standardowej" ceny (w Anglii) 25.99£ zrobiło się 29.99£. Ładnie to tak?! Podsumowując, moim zdaniem, **Cannon Fodder 2**

ZDECYDOWANIE NIE ZASŁUGUJE NA MIANO NAJLEPSZEJ GRY WSZECHCZASÓW, ANI NAWET NAJLEPSZEJ STRZELANINY, a ludzie, którzy tak twierdzą, zapewne zmienią swoje zdanie już po kilku dniach grania. Przejdźmy teraz do pozostałych dwóch tytułów. Wydarzenia w Iraku zainspirowały wielu programistów do stworzenia stosownych gier. Jedną z nich - i chyba nie skłamię twierdząc, że zdecydowanie najlepszą - był **Desert Strike**. Gra ta ukazała się najpierw na konsolę **Mega Drive**, krótko później na Amigę. Jej główne zalety to łatwość obsługi, dobra grafika i dźwięk, no i wysoki stopień grywalności. Poziom

trudności stoi na poziomie "w sam raz" - pierwsze misje są stosunkowo proste do ukończenia, ostatnie zaś - diabelnie ciężkie. Nic dziwnego, że ukazała się wkrótce druga część gry - **Jungle Strike**. Grafika jest jeszcze lepsza (większy helikopter), choć mam pewne zastrzeżenia do eksplozji, bo te w **Desert Strike** wyglądały o niebo lepiej. Przesuw ekranu jest w "dwójce" nieporównywalnie bardziej płynny (no, panie - przecież to AGA). Dodatkowo grę "podciąga", a gracz do niej przyciąga fakt, że wytrwali doświadczą lotów ponaddźwiękowym F-117 czy też poduszkiowcem (z doświadczenia wiem jednak, że wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej - czyli że najprzyjemniej lata się mimo wszystko śmigłowcem). Podobna mi się również fakt, że w **Jungle Strike** przywiązano znacznie większą wagę do batalii powietrze-powietrze, a więc "zagadnienia" potraktowanego po macoszemu w Operacji Pustynna Burza (**Desert Strike**). Reasumując, można śmiało powiedzieć, że **Jungle Strike** przewyższa pierwowzór.

Z ostatniej chwili: UKAZAŁA SIĘ WERSJA JUNGLE STRIKE NA AMIGĘ 500/600. Hura!

Nie odchodząc jeszcze od śmigłowców, niewątpliwie warto wspomnieć o grze **Zeewolf**. Prawdę powiedziawszy, jest to moja ulubiona "helikopterowa gra". Być może pamiętasz grę **Virus** (jeszcze za czasów C-64). **Zeewolf** jest czymś podobnym, a jednak jakże różnym! Faktem jest, iż posiadacze "pięćsetek" raczej nie powinni się w nią zaopatrywać - mimo że gra zajmuje tylko jedną dyskietkę. Aby ukazać odpowiednią szybkość grafiki trójwymiarowej potrzebny jest nieco lepszy procesor, niż 7-megahercowa Motorola 68000. Co można jeszcze powiedzieć o **Zeewolf**? Jak już wspominałem, gra przypomina bardzo **Virusa**, lecz po kilku lotach okazuje się, że są również elementy zapożyczone z **Desert/Jungle Strike**. Np. cała masa broni - działko maszynowe, rakiety naprowadzane, paliwo, ludzie itd. Każdy wytrawny pilot, posiadacz A1200, bez ociągania powinien zaopatrzyć się w tę grę.

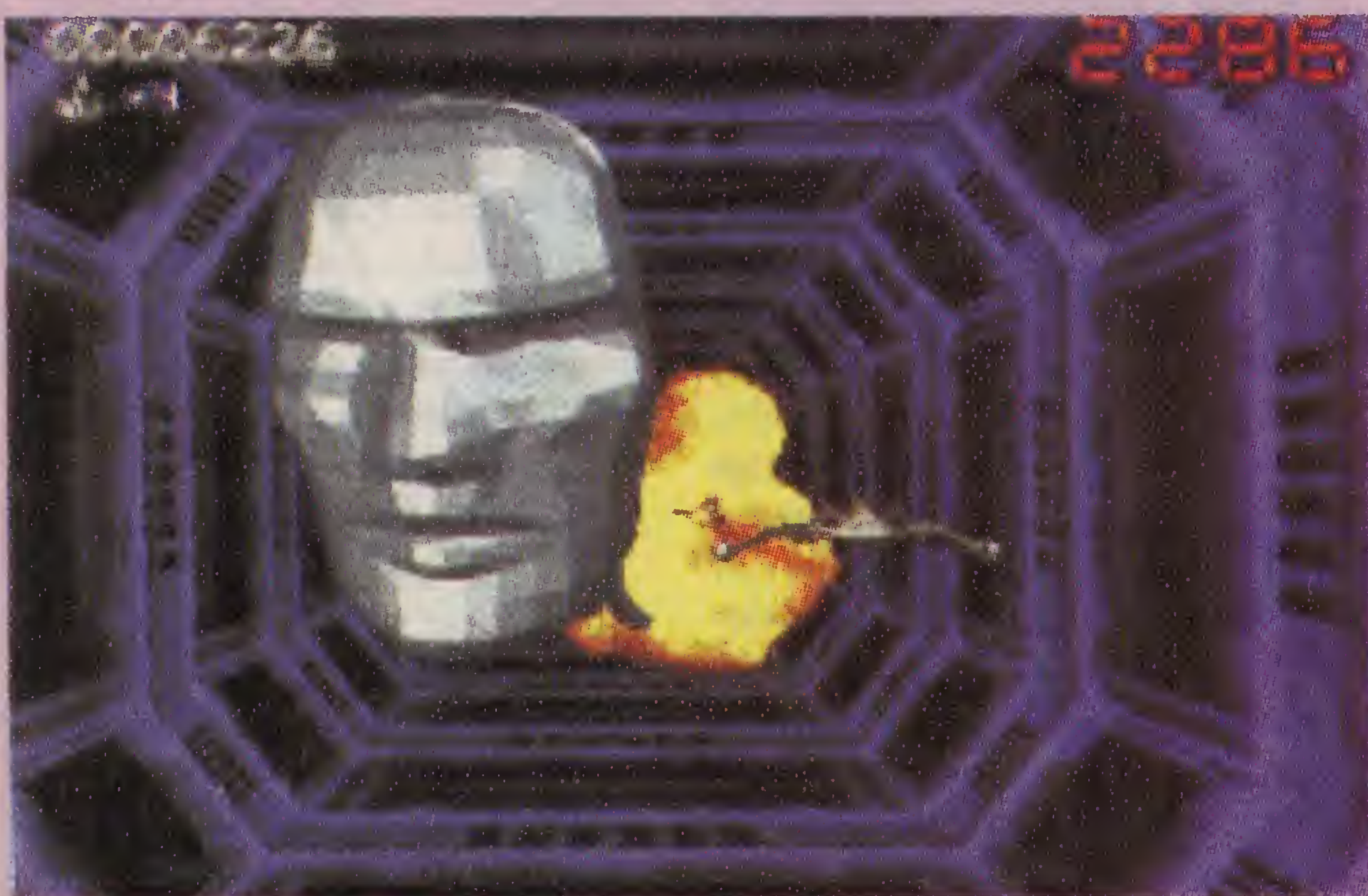
Na koniec pozostaje jeszcze jedno pytanie: jak będą wyglądać strzelaniny w XXI wieku? Przypuszczalnie będą miały wiele wspólnego z już dziś

modną rzeczywistością wirtualną. **Alien vs Predator** na Jaguarze może być "skromną" tego zapowiedzią. Skromną, a przecież deklasującą (przynajmniej pod względem jakości grafiki i animacji, choć dźwięku też) wszystkie dzisiejsze strzelaniny komputerowe. Jedno jest pewne, jeżeli dożyję XXI wieku, przeczytasz jeszcze jeden mój artykuł w swoim ulubionym piśmie o grach komputerowych. Przypuszczam, że chętnie wspólnie powspominamy obfitujące w zmiany (w światku strzelanin) lata dziewięćdziesiąte.

Frodo Baggins

W niniejszym artykule oraz w poniższej top-liście strzelanin zawarłem moje spostrzeżenia dotyczące tego, jakże przecież ciekawego gatunku gier. Jeżeli któraś specjalnie Cię zainteresowała, wówczas dobrze przeszukaj SGK, gdyż wiele z nich było już opisywanych na naszych łamach. Proszę Cię równocześnie o wyrozumiałość - każdy może mieć własne zdanie na temat różnych rzeczy (mimo faktu, że hobbity lubią wygłaszać teorie za wszystkich). Oto więc moja TOP LISTA - TRZYDZIEŚCI NAJLEPSZYCH STRZELANIN:

1. Alien Breed: Tower Assault
2. Cannon Fodder 1
3. Banshee
4. Jungle Strike
5. Super Stardust
6. Zeewolf
7. Wing Commander 2
8. Wing Commander 1
9. Doom 1
10. Desert Strike
11. Doom 2
12. Project X
13. Swiv
14. Stardust
15. Cannon Fodder 2
16. Wolfenstein 3D
17. Turrican 3
18. Chaos Engine
19. Alien Breed 2: The Horror Continues
20. Wolfenstein
21. Blood Money
22. Seek & Destroy
23. Alien Breed '93
24. Alien Breed 1
25. Silkworm
26. Zombie Apocalypse 2
27. Uridium 2
28. Overkill
29. Blastar
30. Tubular Worlds





S.O.S.

Świat
SGIER
KOMPUTEROWYCH

W dzisiejszym odcinku S.O.S. sporo Waszych porad rozwiązujących problemy kolegów. Bardzo mnie cieszy Wasz odzew. Dobrze wiedzieć, że w sytuacjach skrajnych zawsze ktoś przydzie z pomocą - i że tym kimś będziecie właśnie Wy, nasi Czytelnicy. Ale dość tych rozważań. Tym razem zacznę z grubej rury.

THE SETTLERS XENOBOTS PINBALL ILLUSIONS

Skończyłem właśnie czytać rubrykę S.O.S. w ostatnim numerze czasopisma ŚGK (styczniowym) i nasunęło mi się kilka spostrzeżeń, z którymi chciałbym się podzielić. Rzecz dotyczy Twoich odpowiedzi na listy dwóch zasadźców (kolonii na prawie niemieckim) - Roberta Maliszczaka i Marka Włuka (gra "The Settlers"). Obaj Ci panowie mają właściwie ten sam problem: do czego służą zegarki po prawej stronie głównego menu i czemu służy napis: "You Wanted Me To Call You To This Location". Jednemu z zainteresowanych oznajmiłeś, że ma nie złamaną wersję, drugiemu wyjaśniłeś znaczenie wskaźników, które można znaleźć w wybieranych menu. Nie zamierzam na Tobie "wieszać psów", zresztą, jak sam zauważasz, każdy może się pomylić. Trudno jest bowiem znać wszystkie gry, pamiętać każdy szczegół... Wróćmy do "The Settlers". Nie grałem w tę grę dużo, ale chyba wiem, jak pomoc wspomnianym wyżej kolonizatorom. Przypominam: chodzi o pięć zegarów umieszczonych po prawej stronie belki z ikonami na ekranie głównym. Wiadomo, że wszystko w grze zajmuje trochę czasu (wybudowanie czegośkolwiek, wyszkolenie żołnierzy, dostawy, etc.). Zegarki pomagają w tym, abyśmy nie musieli przez cały czas "skakać" po mapie i sprawdzać co się dzieje. Wystarczy wybrać miejsce, do którego chcielibyśmy zajrzeć za chwilę i nacisnąć jeden z zegarków, zależnie od tego, ile czasu ma minąć do przywołania (najkrótszy okres to około 5 minut - pierwszy zegarek od góry). W odpowiednim momencie otrzymamy wiadomość "You Wanted Me To Call You To This Location", która oznacza: "Chciałeś, abym wezwał Cię do tej lokacji". Pod ikonką z listem znajduje się mała strzałka. Jeśli chcemy, to po jej naciśnięciu wracamy do miejsca, w którym przebywaliśmy przed wywołaniem. To, na ile funkcja przywoływania jest przydatna, zależy już od gracza. Można się bez niej obejść, ale jeśli ją umiejętnie wykorzystać, staje się niezwykle pomocna i po jakimś czasie wręcz niezbędna do dalszej

gry. Tomek z Warszawy pyta o grę "Xenobots". Rzeczywiście na Amigę nie istnieje gra "Xenobots", ale podobno gra "Ultrabots" jest jej odpowiednikiem. Nie wiem tego na pewno, ale może ktoś będzie mógł tę informację potwierdzić (lub zdementować). I jeszcze mam pytanie: czy gra "Pinball Illusions" powstała tylko na Amigę CD32, czy może istnieje jej wersja dyskietkowa (ewentualnie instalator na twardziela)?

ATW
Gdynia

Specjalnie wydrukowałem ten list (jeden z wielu o tej tematyce), żeby wszystko było jasne. Zgadza się, popełniłem błąd. Nie wynikał on jednak z mojej niewiedzy, a z przeoczenia. Po prostu źle zrozumiałem pytanie o wspomniane zegarki, myśląc że chodzi o wskaźniki na ekranach produkcji (czy jak to tam zwał). Dopiero list od ATW zmusił mnie do ponownego sprawdzenia problemu. Stąd dzisiejsze sprostowanie. Oczywiście rację ma ATW, co do ich zastosowania. Zegary począwszy od góry określają czasy: 5-minutowy, 10-minutowy, 20-minutowy, 30-minutowy oraz 60-minutowy. W ten oto sposób zamykam sprawę związaną z "The Settlers", tym bardziej, że szczegółowy opis znalazł się w numerze 2/95. Odpowiadając na Twoje pytanie, ATW, gra "Pinball Illusions" jest na Amigę 1200 w wersji instalacyjnej na twardy dysk. Natomiast w sprawie gry "Xenobots", przytoczę teraz drugi list, w którym Twoja hipoteza zostaje całkowicie obalona.

"Xenobots" jest na Amigę 500 (oczywiście, bez początkowego intru), zaś "UFO - Enemy Unknown" jest na A500 (tylko jeszcze nie ma go w Polsce - piszę te słowa 11 stycznia), a na A1200 tę grę widziałem na własne oczy w sklepie.

Grzegorz Maculewicz
Łomża

Jak więc widać, są odmienne zdania dotyczące tego samego problemu. Grzegorz zarzuca mi napisanie, że tych gier nie ma na Amigę. W chwili, gdy pisałem te słowa, tych wersji naprawdę nie było na rynku. W tej chwili "UFO" jest do kupienia, ale tylko na A1200, bowiem wersja na A500 ciągle jeszcze do nas nie dotarła. Co do "Xenobots", to osobiście sprawdziłem w zachodnich czasopiśmie i stwierdziłem, że naprawdę istnieje taka wersja na Amigę.

JURRASIC PARK

Powtarzały się ostatnio pytania o kody do "Jurassic Park". Mogę pocieszyć Andrzeja - system Password w tej grze na Amidze 500 jest wprawdzie faktycznie uszko-

dzony, ale znam na to sposób. Jest on o tyle prosty, co kretyński. Trzeba wpisać potrzebny kod, włączyć autofire w joysticku i trzymać fire. Jeśli się będzie miało szczęście, komputer zaakceptuje kod po 3 - 4 próbach. Jeśli nie, trudno, trzeba poczekać nawet 20 minut na sukces. Jeżeli Andrzej jest tak zdeterminowany, jak to wynika z jego listu, to niewątpliwie spróbuje tego sposobu.

Grzegorz Maculewicz
Łomża

W imieniu Andrzeja i wielu innych dziękuję za informację i pozostawiam to bez komentarza.

UFO - ENEMY UNKNOWN

Jest sposób na nagranie stanu gry. Należy przegrać pierwszy dysk za pomocą programu kopiującego. Potem wczytujemy grę. Gdy chcemy zapisać stan gry, wchodzimy na opcję SAVE GAME, wkładamy nasz przegrany pierwszy dysk i już po kłopotach.

Tomasz Gałczyński
Bochnia

Sprawa okazuje się banalnie prosta, gdyż do jej rozwiązania potrzebny jest sformatowany dyskietka o nazwie UFOsaves (bez żadnej spacji). Tak nazwany dysk jest właśnie tym jednym, na który zareaguje komputer, wchodząc do dalszych opcji zapisu.

Paweł Grzelak
Łódź

Szanowni Gracze, apeluję do Was - poczytajcie sobie o DOS-ie Amigi w przerwach pomiędzy demolowaniem wszechświatów, przy wjeździe do boksu Waszego "Lotusa" czy przy 138 zwycięstwie w "Mortalu". Zróbcie też miejsce na dyskach dla kilku użytkowników. Nie można zwać całej winy na piratów. A oto szczegółowe wyjaśnienie: należy uruchomić w multitasku program typu "Snoop Dos", a przy próbie nagrania stanu przełączyć ekran na tenże użytek, który Wam pokaże, jakie katalogi muszą być założone na SAVE DISKU i jaką nazwę musi on posiadać (celowo nie podaję konkretnych - niech każdy z zainteresowanych przynajmniej raz wykorzysta komputer do troszkę innych zadań niż granie). Oczywiście, aby zrozumieć komunikaty "Snoopa" należy minimalnie poznać system dyskowy i język angielski.

Jan Czaja
Siemianowice

Jak sami widzicie, odpowiedzi są znowu różne. Nie będę się nad nimi rozwodził, bo nie widzę takiej potrzeby. Jednak przy tym ostatnim muszę się zatrzymać na chwilę. Janek częściowo ma

rację, że można samemu spróbować dojść do tego, w jaki sposób robić save-dyski. Mam nadzieję, że część z Was wykorzysta jego rady. Chociaż podejrzewam, że dla wielu z Was to, co on napisał, jest i tak czarną magią. Jeśli będziecie mieli z tym problem, to napiszcie. Wyjaśnimy to do końca.

GENESIA

Żeby zrobić SAVE DISK wystarczy sformatować dysk dowolnym programem kopiującym, a dysk nazwać GENESAVE.

Mateusz Gamża
Pszczyna

No to mamy już dwa problemy z głową.

PINBALL FANTASIESS

Czy możesz powiedzieć, jak złamać kod w grze "Pinball Fantasiess"? Z góry dziękuję.

Jasio Billing
Łódź

Nie ma za co dziękować, bo niestety nie mogę i nie chcę. Nie muszę chyba pisać, dlaczego.

RAPTOR BANSHEE

Mam Amigę 600 i gdybym dokupił IMB RAM, to czy chodziłyby wtedy gry "Raptor" i "Banshee"?

Marcin Wróbel
Lemany

Z tego co wiem, nie ma na to żadnych szans, nawet po dokupieniu dodatkowej pamięci. "Raptor" jak na razie jest dostępny tylko na IBM PC (podkreślam, jak na razie), natomiast "Banshee" wymaga kości AGA (Amiga 1200/4000).

THEME PARK

Jestem szczęśliwym posiadaczem komputera Amiga 600 i mam w związku z tym kilka pytań:

1. Do ilu MB można rozszerzyć pamięć w Amidze 600?

2. Czy takie gry jak: "Another World 2", "Taekwondo Master", "Primal Rage", "Master Axe", "Rally" ukażą się na Amidze 600?

3. Napisałeś w numerze 12/94, że "Theme Park" jest tylko na kości AGA. Jest to nieprawdą ponieważ mam na Amigę 600 tę grę. Co prawda, nie z tak dobrą grafiką, jak na IBM czy A1200, ale grać się da.

Jacek Kaczmarowski
Lublin

1. Amigę 600 można rozszerzyć maksymalnie do 8 MB RAM.

2. Jacku, nie odpowiem Ci na to pytanie, gdyż ten dział nie zajmuje się tego typu problemami.



Dotychczas odpowiadałem na takie pytania w drodze wyjątku, ale umówmy się, że od teraz z tym koniec. Napisz do działu LISTY - tam szybciej otrzymasz odpowiedź. Nawiasem mówiąc, proszę o to wszystkich zainteresowanych.

3. Tutaj znowu powtarza się ta sama sytuacja, choć w nieco innym ujęciu. W chwili pisania artykułu nie mieliśmy żadnych danych o stworzeniu wersji tej gry na Amigę 500. Takie przypadki są zresztą nagminne. Wyjaśniał to już redaktor naczelny przy okazji innego tytułu (Warlords, LISTY, ŚGK 1/95).

DUNE TRAPS'N'TREASURES

W numerze 11/94 kolega Tomasz Lis pisze o swych kłopotach z oryginalną wersją gry "Dune". Ja także posiadam taką wersję i postaram się mu pomóc. Otóż na pytanie komputera odpowiadamy, wpisując numer strony pomniejszony o liczbę 2. W instrukcji znajdowała się ulotka z informacją o tym, może kolega Tomasz po prostu jej nie zauważył.

Z mojej strony chciałbym się zwrócić o pomoc w grze "Traps'N'Treasures". W pierwszym levelu odnajduję jedynie trzech uwięzionych piratów. Następnych nie mogę odnaleźć. Znalazłem też kawałek mapy - jak go użyć? Jak odnaleźć pozostałych sześciu piratów. Co robić?

**Paweł Prokop
Przemyśl**

Paweł pomógł jednemu z Was, czemu Wy nie mielibyście pomóc jemu. Czekam na Wasze odpowiedzi, bo sam próbowałem wielu sposobów i nic mi z tego nie wyszło.

ON THE BALL WORLD CUP EDITION KAJKO I KOKOSZ

Jak się wybiera swoje państwo w grze "On The Ball World Cup Edition"? Jak rozpocząć European Qualification lub World Cup Groups? Opisz każdą opcję po kolei.

Co trzeba zrobić w grze "Kajko i Kokosz", żeby wyjść z grodu?

**K.S.
Legionowo**

Na początek musisz podać właściwy kod. Następnie pojawia się komunikat, na który masz tylko najechać na odpowiedź OK. Później musisz wybrać opcję W - C - E. Kolejne pytanie brzmi: "Czy chcesz kontynuować nagrań wcześniej grę?". Oczywiście na początku odpowiadasz przecząco, potem podajesz liczbę graczy i w końcu wybierasz czy chcesz brać

udział w eliminacjach, czy też w Mistrzostwach Świata. Jeżeli chciałbyś grać w tym drugim, to masz do wyboru tylko drużyny, które rzeczywiście trafiły do Mistrzostw Świata, więc polskiej ekipy nie znajdziesz. Dlatego też wybierz pierwszą możliwość. Teraz ukazuje Ci się mapa, na której masz zaznaczonych kilka państw. Musisz wybrać, jaki kraj ma być gospodarzem np. USA. Następnie podajesz swoje imię i nazwisko. Później decydujesz, jaki ma być poziom trudności. Teraz ponownie ukazuje Ci się mapa. Tym razem masz wybrać państwo, w barwach którego chcesz występować. Jeśli chcesz grać Polską, to wybierz Europe, a następnie Poland. Po tym wszystkim pojawi się końcowe pytanie, czy wszystko ustaliłeś tak, jak chciałeś. Jeśli nie, wybierz NO i ustaw parametry od początku, a jeśli wszystko jest po Twojej myśli, wybierz YES. Kolejnym pytaniem jest czy chcesz zmienić państwa w grupach. Musisz bowiem wiedzieć, że wszystkie grupy są identyczne jak w mistrzostwach w Stanach Zjednoczonych. Jeśli wybierzesz YES, to możesz przenieść wybrany zespół do dowolnej grupy. Jeśli zdecydujesz się na NO, to pozostaniesz w realistycznych mistrzostwach, czyli takich, jakie odbyły się naprawdę. Na tym się kończy ustalanie wszystkich opcji. Teraz możesz zacząć właściwą rozgrywkę. Tak na marginesie, jest już "On The Ball - League Edition".

Jeśli chodzi o drugie pytanie, to odpowiedź znajdziesz w ŚGK 2/95.

POLICE QUEST 2

Drogi YA! Jestem posiadaczką komputera ATARI ST. Niedawno otrzymałam grę "Police Quest 2", lecz nie mam do niej kodu (komputer pyta na samym początku). Proszę pomóc!

PS. Komputer nie jest tylko dla mężczyzn.

**Dagmara Majewska
Skarżysko - Kamienna**

Nareszcie ktoś zauważył, że komputer nie jest tylko dla mężczyzn. Zgadza się z Tobą. Cieszę się, że wreszcie płęć piękna się odezwała. Jak na razie w śladowej ilości, ale może się to zmienić. Niestety, nie mam pojęcia, jak Ci pomóc. Najprawdopodobniej posiadasz nie złamaną wersję, sięgnij wówczas po oryginał. Jeżeli natomiast posiadasz wersję oryginalną, tj. kupioną w sklepie, konieczne udaj się do tegoż sklepu i złóż reklamację.

CURSE OF ENCHANTIA

*Nie mogę przejść trzeciej plan-
szy w grze "Curse of Enchantia".*

Zaraz na początku strażnik staje mi na drodze i nie mogę go przejść. Co mam robić. Proszę, podaj, jak ukończyć cały trzeci poziom tej gry.

**Tomasz Lulkowski
Zgierz**

Idź do czarownika po maskę zającą. Właśnie dzięki niej będziesz mógł przejść obok strażnika stojącego przy wróźce. Po drodze zobaczysz leżący kosmyk włosów. Zbierz kilka włosów i idź w lewo aż zobaczysz kawałek blachy. Kiedy go weźmiesz, idź do tej orkiestry, którą mijaleś, a następnie w dół ekranu. Zobaczysz gościa z radiem. Pozdrów go, a on Ci powie, co masz przynieść. Idź w prawo i połaskocz coś różowego. Weź długopis i znaczek. Idź do stosu skarpet i weź jedną z nich. Idź do schodów, a następnie w dół. Weź pilota i udaj się do statku.

Idź w prawo do stosu złotych monet i użyj jednej z nich ze skarpetą. Następnie podejdź do robota i potraktuj go skarpetą. Idź na statek i przejdź na drugą stronę strumienia. Tam znajdziesz coś, co będzie Ci przydatne w dalszej wędrówce.

Po opuszczeniu statku idź w lewo do stert kaset magnetofonowych i podnieś jedną z nich. Wracaj do muzyków. Podejdź do stosu listów. Leży tam jeden bez znaczka, a Ty posiadasz znaczek. Naklej go i wrzuć kopertę do skrzynki. Włóż kasetę do skrzynki obok orkiestry i użyj pilota. Dzięki temu nagrzasz muzyków, a kasetę dasz temu z magnetofonem. Otrzymasz od niego kartę magnetyczną do drzwi znajdujących się przy kapeli. Nie idź tam jeszcze.

Udaj się do jaskini. Krzyknij, a rozpadną się kamienie. Oczom Twoim ukaże się pojemnik. Weź go i teraz udaj się do drzwi z kartą magnetyczną.

Po pojawieniu się na chmurce, musisz tak iść, żeby korzystając z wiatru dolecieć do woreczka i wziąć go. Teraz idź tam, gdzie stał ten śmieszny różowy stworek. Po chwili z nieba spadną drzwi. Teraz czas na rzuty. Zaczynaj od pojemnika znalezionej w jaskini, następnie popchnij pakiet, który był na statku. Pchnij dźwignię, a krata się otworzy. Rzuć woreczek zdjęty z chmurki, a następnie blachę. Potem weź wiatrak i otwórz spinaczem drzwi. W ten sposób kończy się poziom trzeci. Czwarty poziom jest opisany poniżej.

CURSE OF ENCHANTIA

Gdy poszedłem do magika w czwartym etapie gry "Curse of Enchantia", zapłaciłem mu, a ten przeniósł mnie do innej krainy.

Podniosłem rękawiczki, popchnąłem kamień. Dalej były cztery przyciski. Co trzeba zrobić? Czy moglibyście zamieścić opis do tej gry, a przynajmniej do levelu czwartego?

**Dariusz Michalik
Warszawa**

Nie wiem, jak przejść czwarty poziom w grze "Curse of Enchantia". Czy moglibyście podać opis, jak przejść czwarty poziom?

**Ola Szafruga
Tczew**

Jest już i druga dziewczyna, która interesuje się komputerami. Prejdźmy jednak do rzeczy. Oto rozwiązanie.

Idź do czarownika. Zapłać mu, a zostaniesz przeniesiony w następne miejsce. Weź jakiś wolny pisco i wylóż z tej trumny. Znajdujesz się na cmentarzu. Widzisz łopatę, która leży bezpiecznie. Teraz także zobaczysz Drakulę, przed którym musisz uciekać jak najszybciej na drugą stronę rozkopanego grobu. Weź łopatę i idź naprzód. Stań za Drakulą, użyj łopaty, popchnij nagrobek. Teraz weź złote talerze i wróć do rozkopanego grobu. Tam znajdziesz chleb i czosnek. Przy wampirze zjedz je. Reakcja jest natychmiastowa, wampir ucieka. Uzbój się w złoty krzyż, a następnie weź lusterko. Idź naprzód, aż znajdziesz froterkę. Zabierz ją, a później zajdź Waldiego od tyłu i użyj na nim tych talerzy. Po takim uderzeniu ratuje się ucieczką. Nie zgub go, bo pokazuje Ci on jedyną drogę ucieczki. W ten oto sposób kończysz etap czwarty.

Nie zostało już dużo do końca, więc dodam jak ukończyć całą grę. Idź naprzód i pchnij bramę. Wejdź do zamku czarownicy. Idź w lewo, a znajdziesz obręczkę. Wyjdź z tego pokoju i pójź w prawo do biblioteki. Tam znajdziesz książkę. Pchnij ją, a otworzy się przejście do sekretnej salki. Najlepiej w tym momencie nagraj stan gry. Przeczytaj uważnie to, co następuje, bowiem będziesz to musiał wykonać bardzo szybko.

Po wejściu do pokoju musisz stanąć natychmiast na jego środku i popchnąć gaśnicę. Teraz czarownica rzuci na Ciebie czar, lecz nim on doleci do Ciebie, weź wiatrak i użyj go. Podejdź do czarownicy i użyj na niej obręczki. Po tym wszystkim pozostaje Ci już tylko zobaczyć końcowe intro.

Na koniec przypominam o dokładnym opisywaniu problemów, podawaniu ostatnich dostępnych kodów. Listy adresujcie z dopiskiem "S.O.S." lub też "Do YA".

YA



IBM

688 ATTACK SUB

Kody o które prosił Rysiek z Bydgoszczy:

ALBANI - DIF,
EAR ALBUQUEQUE - COM,
CHO ASHEVILLE - GOI,
ATT ATLANTA - NAV,
CRE AUGUSTA - HIG,
BAF BALTIMOR - BLA,
UND BIRMINGHAM - YUG,
SIX BOSTON - REP,
DES BUFFALO - SHI,
CON CHICAGO - INL,
SEL CINCINATTI - ONL,
AUT GROTON - MOD,
NAI HONOLULU - CON,
LOA HOUSTON - PRI,
ACT INDIANAPOLIS - SHA,
DEP LOS ANGELES - UND,
NOR LOUISVILLE - BAR,
TWI NEW YORK - WHI,
MAH OMAHA - RAT,
RUT PHILADELPHIA - OFF,
ALE PHOENIX - REC,
ACC SALT LAKE - WAN
TOPEKA - REA

CENTURION

Podczas wyścigów rydwanów pozwól się wyprzedzić wszystkim przeciwnikom. Teraz zjedź na prawo i daj z siebie wszystko. Na najprostszym poziomie na pewno Ci się uda, jak na pozostałych.

DYNABLASTER

- 1.1 - START
- 1.2 - UAOWIQEE
- 1.3 - MOOLOWTN
- 1.4 - UKBZHTVK
- 1.5 - MAKEHJTP
- 1.6 - MOOAOLCP
- 1.7 - MAFWHJTP
- 1.8 - UAYKOJEP
- 2.1 - MWKEBTAK
- 2.2 - UBFZVPVK
- 2.3 - MCOABBTP
- 2.4 - UQYKVEEN
- 2.5 - UXYKWHVG
- 2.6 - UWOKVOVK
- 2.7 - UOFZWBEU
- 2.8 - UXYKWGVH
- 3.1 - UBBAIPKZ
- 3.2 - UKFAMGKY
- 3.3 - MXFRLSHE
- 3.4 - UUYEMHNR
- 3.5 - UWYEIEKP
- 3.6 - UCFAIENR

- 3.7 - UCAHIECH
- 3.8 - MUKCLSNK
- 4.1 - UXYVNNHP
- 4.2 - MUFCELES
- 4.3 - MKONEWLR
- 4.4 - MUKCELES
- 4.5 - MAKCBPZS
- 4.6 - MUCCELAU
- 4.7 - UAVVVSTU
- 4.8 - MOHNEWEG
- 5.1 - MUECOWYL
- 5.2 - UCWHOJTR
- 5.3 - MARCHQKV
- 5.4 - MBLNHPPZ
- 5.5 - U UWKMMKL
- 5.6 - UCAZIIKC
- 5.7 - UKAZMTNZ
- 5.8 - MBZAJOSC
- 6.1 - UBBZQPLZ
- 6.2 - MBGAQGPZ
- 6.3 - UBAZQPNP
- 6.4 - UBZZQENS
- 6.5 - MUEEEVKS
- 6.6 - UXENWQEY
- 6.7 - MXREPVCR
- 6.8 - MBLAGGTT
- 7.1 - UWWKOMEZ
- 7.2 - MBGAWGTE
- 7.3 - UAEKOMVH
- 7.4 - MUVEVVAV
- 7.5 - UXWKHQEP
- 7.6 - UAEKONVR
- 7.7 - MCGNSNYS
- 7.8 - MBLNSLTT
- 8.1 - MANCIOPS
- 8.2 - VAOBQHUC
- 8.3 - MBKNIORG
- 8.4 - MOFNMTVV
- 8.5 - MKFNMBRG
- 8.6 - MBKNISGE
- 8.7 - VOHYNVLH
- 8.8 - VXKBNOZU

INCREDIBLE MACHINE

2. SIERRA
3. DYNAMIX
4. MACHINE
5. DISK
6. SHUTTLE
7. SATURN
8. KING
9. DRAGON
10. ANTS
11. BASEBALL
12. BEAR
13. FISH
14. DALE
15. CHESTERTON
16. SIZE
17. IRELAND
18. WORD
19. BRIEF

20. HOTDOG
21. COUNTDOWN
22. PSALMS
23. TANK
24. NIGHT
25. GAMES
30. DONALD
32. SHAVERLAKE
33. RHEUMATISM
34. HARPSICHORD
35. MARKET
36. DESK
37. MYRTLE
38. QUATERNION
39. AQUARIUM
40. SHOE
41. FLOWER
42. STORE
43. CLARE
44. KERRY
45. FLANGE
46. SEASON
47. TRIBOLOGY
48. ABRASIVE
49. DEFORMATION
50. ELASTIC
51. ADHESION
52. SPECTRA
53. INDUCTION
54. POLARIZATION
55. OVERJOY
56. DISCURSIVE
57. CROSS
58. CHOCOLATE
59. PLATO
60. WELLSRING
61. HYDROPLANE
62. PALM
63. SOMBRERO
64. JOIST
65. ASTRONAUT
66. MARIONETTE
67. OSMIUM
68. ASSURANCE
69. CALCULATOR
70. SUPERIOR
71. PHILHARMONIC
72. ANGULAR
73. ZIPPER
74. UMPIRE
75. RECOVER
76. SHADOW
77. IONIZE
78. QUAKE
79. OCTOBER
80. BILATERAL
81. LYRIC
87. XYLOPHONE

LOGICAL

Napierw pikantny trik. Wpisz hasło: HUGO SAYS xx (xx - tutaj

należy wpisać dowolny numer poziomu).

A teraz kody:

ARROW ROAD
THE PRESIDENT
TURING COLORS
BACK IN RED
THE DARK AGE

LETHAL WEAPON

1. ASCONL
2. EECLIF
3. RFLPLE
4. SCAENA

PREHISTORIK

Kody dla początkujących:

1. 65F7
2. 64A2
3. 6355
4. 6200
5. 69E6
6. 6891

Kody dla zaawansowanych:

1. 6DD5
2. 6C80
3. 75B3
4. 7466
5. 71C4

PREHISTORIK 2

1. SFBA
2. F2D1
3. 85E9
4. 1901
5. 1358
6. A673
7. 398B
8. CCA2

PUSH OVER

Kody do wybranych poziomów:

- 50 - 2204
- 60 - 17470
- 70 - 19071
- 80 - 29439
- 90 - 28159
- 96 - 09215
- 97 - 10239
- 98 - 09727
- 99 - 445443

SYNDICATE

Podczas wybierania korporacji możesz wpisać poniższe hasła:

COPPER TEAM - Twoi agenci są najlepiej wyszkoleni, najlepiej chronieni (odziani w kamizelki ku-

TRIKI



loodporne) i posiadają najlepszą broń.

ROB A BANK - extra milion bak-sów.

WATCH A CLOCK - czas akcji zostaje przyspieszony.

NUK THEM - rozpoczęcie gry w dowolnym miejscu.

OWN THEM - wszystko jest pod Twoim panowaniem.

MARKS TEAM - najlepsza drużyna.

WING COMMANDER 2

Uruchom grę komendą: wc.exe origin -k. Teraz każdy statek możesz zniszczyć - wystarczy tylko, że złapiesz go w celownik, a następnie wciśniesz klawisze Alt i Delete.



4 GET IT

**BLUELITE
HERMAN
HOGTOOTH
FISHPOPS
RANMA**

ADAMS FAMILY

1. IZXKS
2. &ZHKS
3. &PK9X
4. VLZIB
5. VDH9C

ANARCHY

W high score wpisz się jako **FUN-
NY FACE**. Po rozpoczęciu gry zatrzymaj ją (pauza) i wpisz **WELL
ARD**. Klawisze 1-9 i znak [-] ułatwiają grę.

ANTEP

Na początku gry idź do miasta i sprzedaj towary. Gdy pojawi się pytanie, jakie przedmioty chcesz sprzedać, naciśnij klawisze 1-5, a pozbędziesz się przedmiotów, których w rzeczywistości wcale nie posiadasz.

APPRENTICE

Podczas gry przytrzymaj klawisze F3 i Del. Efektem będzie większa ilość żyć.

ARKANOID 2

Z włączonym Caps Lockiem wpisz na ekranie tytułowym słowo **MA-
GENTA**. Podczas gry klawisz S kończy etap. W high score wpisz: **De-
ble S**, a uzyskasz nieśmiertelność.

BC KID

Jeśli nie wiesz, jak przejść lotne piaski, to odszukaj palmę i uderz w nią głową. Palma zacznie się ruszać, a ty możesz na nią wskoczyć i w ten sposób Twój problem zostanie rozwiązany.

BLOB

Jako kod wpisz: **ANKH**.

BUMP AND BURN

Jeżeli chcesz mieć więcej pieniędzy, wybierz w głównym menu opcję Exit zamiast Start Game. Gdy pokaże się czołówka, wpisz: **ZXR750R**.

CAPTAIN PLANET

Ukończ świat ogniowy i daj się zabić w świecie wodnym. W high score wpisz się jako **BBBB**.

CARDIAXX

Jeżeli nie chcesz, żeby czas płynął, wciśnij pauzę i wystukaj następujące klawisze: **H, E, L**, lewy Shift, **G, R, A, C**. Nieśmiertelność uzyskujesz poprzez wciśnięcie: **F, A, Y, E**, prawy Shift, **C, Ctrl**, Enter. Efekt niewidzialności daje kombinacja: **I, L, Y, C, A, R, O, L**.

DESERT STRIKE

Jeżeli masz grę z nieśmiertelnością, to po wystartowaniu z fregaty leć nad ląd i zestrzel cokolwiek. Następnie naciśnij Help, a później F10. Zobacz status misji. Okazuje się, że jest ukończona.

FIRE AND BRINSTONE

W niektórych miejscach skakanie i strzelanie powoduje pojawienie się ukrytych schodów i innych pomocniczych przedmiotów. Gdy zdobędziesz niebieską buteleczkę, naciśnij Help - pojawią się schody (platforma). Jeśli masz

czerwoną buteleczkę, naciśnij Enter - odnowisz swoją energię. Poziom 1. Żeby wejść do ukrytych, zielonych drzwi w jednym z zamków, skorzystaj z kombinacji: drążek joysticka w dół i Fire.

Poziom 2. Żeby wejść na jedną z wież, musisz wspinać się po kolumnach. Opuścić ją możesz, schodząc pierwszą wieżą na prawo od miejsca gdzie spadłeś.

Poziom 3. Żeby dostać się do piramidy, musisz skorzystać z tajnych drzwi - drążek joysticka w dół i Fire.

HARLEY DAVIDSON

Gdy jesteś koło sklepu, możesz skorzystać z klawiszy:

W - mapa,
G - spis zużytych części.

HIRED GUNS

Wpisz podczas gry:
APPLE GATE - zapasy,
CHRISTINA - odnowienie energii.

HUMAN RACE

1. **WHEELS ON FIRE**
2. **ROLLING DOWN**
3. **THE ROAD**
4. **SKIVE OFF**
5. **DAYTRIP**
6. **GIRAFFES**
7. **MAKE UP**
8. **FLYING AVENGER**
9. **WIBBLE**
10. **BILL AND BEN**
11. **SPITFIRE**
12. **DESERT ANGEL**
13. **NONEKNOWSUS**
14. **APRIL 1993**
15. **ALMONDBURY**
16. **KATE**
17. **SNESY**
18. **OLDHAM8BOROI**
19. **FROG AND TOAD**
20. **DANSPAM**
21. **SAVERRANCER**
22. **I9ACOPY**
23. **M LOVE BONE**
24. **ASYLUM**
25. **WINDPUSCKA**
26. **ALICE IN CHAINS**
27. **ABSOLUTELY**
28. **FABULOUS**
29. **ED AND PATS**
30. **SWEETIES**

ISHAR

Żeby zdobyć jedną z tablic runicznych, która znajduje się w tajem-

niczym domu, trzeba sporządzić następującą miksturę: 2 x Rat Brain, 1 x Gargoyle Claw, 1 x Powdered Dragon Bones.

ISHAR 2

Gdy opuścisz więzienie na drugiej wyspie i pójdziesz na górę, zauważysz otwierające się drzwi. Otwierają się one między godziną 1.00 a 4.00.

JUNGLE STRIKE

Tym razem kody działające na Amidze 500 i 500+.

2. **RXSD9XWNC**
3. **946J3BRVLM4**
4. **X76MPFYBWL**
5. **VMCF3LSMF34**
6. **WMDVW6HGKXF**
7. **TN6YWTL4SGC**
8. **7LJFVTL4SJK**
9. **N4JXVL6MHYW**

Zakończenie: **L6HCKXT7NGP**

LETHAL WEAPON

Wskocz na szafkę obok drzwi do wejścia na pierwszą planszę i dalej skacz w prawo do tablicy ogłoszeń. Następnie skieruj joystick w górę. Znajdziesz się na dodatkowym poziomie z dodatkowymi życiami.

LOST VIKINGS

W numerze 11/94 podaliśmy tylko kilka kodów do tej gry. Teraz czas na wszystkie:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 2. GR8T | 20. BTRY |
| 3. TLPT | 21. JNKR |
| 4. GRND | 22. CBLT |
| 5. LLMO | 23. HOPP |
| 6. FLOT | 24. SMRT |
| 7. TRSS | 25. V8TR |
| 8. PRHS | 26. NFL8 |
| 9. CVRN | 27. WKYY |
| 10. BBL8 | 28. CMBO |
| 11. VLCN | 29. 8BLL |
| 12. QCKS | 30. TRDR |
| 13. PHRO | 31. FNTM |
| 14. CIRO | 32. WRLR |
| 15. SPKS | 33. TRPO |
| 16. JMNN | 34. TFFF |
| 17. TTRS | 35. FRGT |
| 18. JLLY | 36. 4RN4 |
| 19. PLNG | 37. MSTR |

MORTAL KOMBAT

Zamiast pisać trzy razy: **CHEAT
MODE PLEASE RYSZKA RULEZ**,



wystarczy wpisać trzy razy: *CHEATLU* (razem lub osobno) i ukaże się CHEAT MODE.

NINJA WARRIORS

Podczas gry wciśnij Caps Lock i wpisz dowolne z poniższych haseł. Pamiętaj o tym, że aby zadziały, musisz wyłączyć Caps Lock.
THE TERMINATOR SKIPPY
A SMALL STEP FOR A MAN
KYLIE SNOW WHITE OPEN THE
POD BAY DOORS HAL MAY
THE FORCE BE WITH YOU - nieskończona ilość energii;
CHEDDAS - nieskończona ilość kredytów;
WARP FACTOR ONE, MR SULLU - zmiana leveli (wciśnięcie od 1 do 5);
STEVE AUSTIN - zwalnianie obrazu (S - wł./ wył.);
MONTY PYTHON - wrogowie chodzą tyłem.

OUT TO LUNCH

KODY:	START:
<i>TZATZIKI</i>	<i>GREECE</i>
<i>PLANTAIN</i>	<i>WEST INDIES</i>
<i>FAJITAS</i>	<i>MEXICO</i>
<i>WONTON</i>	<i>CHINA</i>
<i>CHOUX</i>	<i>FRANCE</i>

PRINCE OF PERSIA

Jeśli nie lubisz walczyć, skorzystaj z następującej kombinacji klawiszy: AMIGA + AMIGA + SHIFT + Q. Teraz naciskając strzałki możesz podpatrywać następne ekrany. Jeżeli zobaczysz ekran z wojownikiem, wbiegnij tam, a przeciwnik zniknie.

ROAD KILL

Kod do gry:
LQPONQURJT

RUFF'N'TUMBLE

Kod do gry:
6581

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Przepis gracza z Koszalina - trzy przepisy na strzelanie goli. Pierwszy: należy celować w sam środek bramki, gdyż bramkarz tak odbija

piłkę, że często wpada ona do bramki. Drugi: z rzutu różnego należy wrzucić piłkę na pole karne i wślizgiem kopnąć ją w róg bramki. Trzeci: należy strzelać z dalszej odległości (z połowy boiska) z góry. Jak sam twierdzi, wygrał w ten sposób lidze angielskiej 7 meczów i jeden przegrał.

SHADOW OF THE BEAST 3

Jeśli coś, co zrobiłeś, nie poszło po Twojej myśli, możesz cofnąć ten ruch, korzystając z klawisza Help.

SILENT SERVICE

Odpowiednia głębokość do ucieczki to 200 - 250 stóp.

SILENT SERVICE 2

Gdy wystrzelisz torpedy i zostaniesz namierzony, zanurz się na maksymalną głębokość i zrób zwrot o 90 stopni. Po odczekaniu chwili wynurz się, odpal ponownie torpedy i tak aż do skutku.

STARLORD

Kiedy doleczysz do planety Tetius, Twoje marzenia się spełnią.

SUPER MONACO GRAND PRIX 2

USA - *BPBY-CYOO*
SAN MARINO - *WNLW-RVSD*
MONACO - *DQPT-OTND*
MEXICO - *CQAZ-NPLZ*
FRANCE - *QOLV-XKXA*
GERMANY - *CXUZ-VZSH*
BELGIUM - *MALQ-FKPN*
ITALY - *VKEL-RISM*
SPAIN - *UKUI-SPSG*
JAPAN - *CFCZ-BJNR*

C-64

ACE

Po kilkukrotnym trafieniu Twój silnik zostanie wyłączony. Teraz musisz chwilę poczekać i ponownie go uruchomić.

ACE 2

Leć wysoko, odpal dwie rakiety we wrogi obiekt, a następnie wciśnij F1, F2, F3 i F4. Teraz wcis-

kając klawisz F1 otrzymasz specjalny bonus.

BALLBLASTA

Kombinacja M, A, J, C, D przeniesie Cię do następnego poziomu.

BOMB SCARE

Kody do teleportacji:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. <i>ZEPHA</i> | 5. <i>NITRO</i> |
| 2. <i>QWART</i> | 6. <i>CRYPT</i> |
| 3. <i>DELTA</i> | 7. <i>YTRON</i> |
| 4. <i>XYLEM</i> | 8. <i>ASTRA</i> |

BRIDE OF FRANKENSTEIN

Jeżeli nie wiesz, gdzie znajduje się łopata, idź na cmentarz. Znajdziesz ją za drugą mogiłą (od lewej strony).

BURMISTRZ

Jeżeli chcesz prowadzić efektywną gospodarkę, zamiast domów kupuj wieżowce, a zamiast uniwersytetów - szkoły.

C. J. IN USA

Gdy na trzecim poziomie dojdiesz do faceta z piłką, stań na desce w rogu. Podejdzie on pod deskę, a Ty wtedy zejdziesz i zniszczysz go bombami.

CABAL 1 i 2

Strzelaj w ciężarówkę. Wypadnie z niej granat. Jeżeli tym granatem rzucisz w nią ponownie, to wypadną dwa następne.

CHOPLIFTER

Jeżeli będziesz leciał blisko ziemi, samoloty nie Ci nie zrobią. Gdy wystrzelą rakiety, zatrzymaj się na chwilę.

CHUBBY CHESTER

- | | |
|------------------|--------------------|
| 2. <i>HJKMCF</i> | 11. <i>JLNFGA</i> |
| 3. <i>PPDBDA</i> | 12. <i>BOGJKH</i> |
| 4. <i>DFGKJP</i> | 13. <i>GGJOAE</i> |
| 5. <i>EFHFLK</i> | 14. <i>AMDFEB</i> |
| 6. <i>EMHNNJ</i> | 15. <i>AMDOEL</i> |
| 7. <i>KDNJHM</i> | 16. <i>BMEHGO</i> |
| 8. <i>ELIAML</i> | 17. <i>BBD FEG</i> |

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 9. <i>OOBKAI</i> | 18. <i>AMFBFN</i> |
| 10. <i>HIKFBN</i> | 19. <i>HLJNBI</i> |

CITY SIMULATION

Początkowy stan pieniędzy można przywrócić, wciskając F1.

COLGATE

Chcąc uzyskać dodatkowe menu, wciśnij pauzę (spacja), a następnie klawisz Backspace.

DEATHRIDE

Klawisz + daje odporność na kule.

DRUID

POKE 34068,173 - energia;
POKE 35787,233 - energia w wodzie;
POKE 35788,0 - jak wyżej;
POKE 37095,0 - broń.
Możesz spróbować także uruchomić komendę *SYS 12200* lub *SYS 5120*. Jeżeli to nie pomoże, wykonaj jeszcze komendę *KILL*.

DUCKULA

Wciśnięcie Fire i skierowanie drążka joysticka w dół przeniesie Cię do następnej planszy.

DYTER 07

Wpisanie JUWA podczas gry daje efekt nieśmiertelności.

FIRST DIVISION MANAGER

Na samym początku gry kup tylu zawodników, żeby było ich razem osiemnastu. Dzięki temu będziesz miał większe oszczędności.

FIST FIGHTER

Lee Chungiem podejdź blisko do przeciwnika i wciśnij Fire + joystick w dół.

FLASH BEER

POKE 9970,255 - dwieście pięćdziesiąt pięć żyć.

FRANKENSTEIN

Wciśnij RESET i wpisz *POKE 34741,165*, a następnie *SYS 32768*.

TRIKI



GIANA SISTERS

Po wgraniu gry wpisz *POKE 11184,173* i wciśnij Return, a następnie F3.

GRAND PRIX BRASIL

Po sygnale startu przyspiesz do 50 mph i wrzuć jedynkę. Zryw i pierwsze miejsce pewne.

GUARDIAN

Włączony krzyż chroni przed ptakami.

HANS KLOSS

Aby uniknąć jeżdżących bumerangów, musisz wyjść z komnaty - po ponownym wejściu do niej problem się skończy. Kiedy będziesz spadał dużym korytarzem, trzymaj Fire, a zdobędziesz klucz.

HARD HAT MACK

POKE 16877,173 - nieśmiertelność.

HAWKEYE

Jeżeli gra jest dla Ciebie zbyt trudna, to na ekranie tytułowym wpisz: *VALSSPELER*.

HENRY'S HOUSE

Po skończeniu gry wciśnij Fire i poczekaj aż się rozpocznie nowa gra w tej samej komnacie - uzyskasz nieśmiertelność.

HOBBIT

Nie doprowadzaj THORINA do skarbu, ponieważ zostaniesz przez niego uśmiercony.

I BALL 2

Na początku trzeciego etapu wciśnij spację, a pozbędziesz się wszystkich latających cegiełek.

INDIANA JONES 4

Wciśnij na ekranie tytułowym jednocześnie klawisze I oraz H, a będziesz mógł kontynuować grę od trzeciego poziomu.

JACKETS +

Jeżeli chcesz mieć rakiety, niszczone domki korzystając z granatów.

JUMPING JACK

POKE 27904,173 - nieśmiertelność.

JUMPAN JUNIOR

POKE 9450,173 - nieśmiertelność.

KICK OFF

Rozpoczynając grę na samym środku, stój przodem do bramki i pociągnij joystick do tyłu (piłka przeleci do przodu). Doturlaj ją do bramki i wtedy wciśnij Fire.

LOGICAL

- | | |
|-----------|------------|
| 5. ZDHGZ | 60. OEACR |
| 10. UGFAU | 65. XCZNZ |
| 15. RAVZR | 70. DNUOU |
| 20. BZMUZ | 75. GORXR |
| 25. HVERU | 80. AXBDZ |
| 30. FRCBR | 85. ZDHGU |
| 35. VBNHZ | 90. UGFAR |
| 40. MHOFU | 95. RAVZB |
| 45. EFXVR | 99. VBNHH |
| 50. CVDMZ | 100. BZMVU |
| 55. NMGEU | |

MAGIC DIZZY

Naciskając dwukrotnie klawisz Q i dwa Restore uzyskasz ciekawy efekt.

MARAUDER

Aby wyłączyć kolizję, należy nacisnąć klawisze: I, Q, A, Z.

MECHANICUS

Naciskając Restore, możesz posłuchać ciekawej muzyki.

MICROPROSE SOCCER

Jeśli nie udawało Ci się nigdy dojść do finału, teraz możesz skorzystać z poniższego triku. Wystarczy tylko, że zapamiętasz, który zespół wygrał z Twoją drużyną i awansował do dalszej rozgrywki. Skorzystaj z opcji EXIT i wybierz tę drużynę, która awansowała, jako swoją. Następnie wejdź do opcji CONTINUE OLD TOURNAMENT.

MIDNIGHT RESISTANCE

Nieskończoną liczbę żyć można uzyskać wpisując w tabeli wyników hasło *SIAMESE*.

MIKIE

W czołówce naciśnij RUN/STOP i Restore, wpisz *POKE 8206,173*, wciśnij Return, wpisz *SYS 4379* i jeszcze raz wciśnij Return. Efekt będzie nieśmiertelność.

MINER 2049

POKE 9450,173 - nieśmiertelność.

MOON BUGGY

POKE 24151,173 - nieśmiertelność.

MOTORMANIA

POKE 8646,255 - nieśmiertelność.

NINJA BROS

Po ukończeniu gry (po ukazaniu się napisu GAME OVER) wciśnij Fire w drugim joysticku, a będziesz mógł kontynuować grę w miejscu jej ukończenia.

OIL IMPERIUM

Największą ilość pieniędzy można uzyskać, sprzedając ropę zaraz na początku każdego miesiąca.

PIRATES

Jeśli interesujesz się flotą skarbową i pociągami wiozącymi srebro, to przed uruchomieniem gry wpisz: *LOAD "DATE",8,1*. Po wgraniu gry i uruchomieniu jej komendą RUN możesz przeczytać interesujący Cię materiał. W czasie pierwszej walki, kiedy walczysz o swój przyszły statek, uciekaj w prawo, a zdobędziesz go bez walki. Podaj nazwisko jako:

- DRAKE* - Anglik, 1560 - otrzymasz 156 ludzi, szybki galleon i pinasę, tytuł kapitana i 20 armat.
- HEGN* - Holender, 1620 - otrzymasz 175 ludzi, szybki galleon i 22 armaty.

PREDATOR

Łuk jest ukryty w małych krzakach.

PSYCHO PIG

Weź ubranko i wpisz: *SKAMPIG*. Staniesz się odporny na bomby.

RAID OVER MOSCOW

Po wgraniu wpisz: *POKE 4711,111*. Uzyskasz nieśmiertelność.

RINGS OF MEDUSA

Sposób na wygraną bitwy bez własnych strat w ludziach. Podczas walki nakieruj miecz na obcą armię, naciśnij Fire i RUN/STOP, a następnie wpisz RUN 98.

ROBBO

Na 21. planszy dostaniesz drugą bombę, uderzając w znak zapytania.

RYGAR

Żeby przejść rozpadliny, musisz trzymać jednocześnie oba Fire'y.

SOCCER 7

Dręcz swoich rywali tak długo, aż wreszcie zgodzą się na wymianę słabych zawodników na dobrych.

STONE AGE

- | | |
|------------|-------------|
| 20. SAVOLI | 70. DUTUDI |
| 30. DODALO | 80. HORADI |
| 40. BEFIBE | 90. SAHIHO |
| 50. HIVEBI | 100. LITIHE |
| 60. LEDASV | |

TEST DRIVE

Naciśnięcie V w trakcie jazdy powoduje, że na górze ekranu pokazują się prędkościomierz i obrotomierz.

WRESTLEMANIA

Można walczyć za ringiem, lecz trzeba się przetoczyć pod linami.

Na koniec kolejne podziękowania za nadesłane triki dla Macieja Kowalskiego z Bydgoszczy, Piotra Hetmana z Koszalina, Mirka A. z Katowic, Mariusza Łosza z Katowic. Macieju, pisałeś, że posiadasz więcej trików. Oczywiście, jeśli możesz, przyślij je.

Do zobaczenia za miesiąc.

YA



MARKET

Swint
SGIER
KOMPUTEROWYCH

KUPIE

Kupię A1200, A600 za rozsądną cenę. Oferty z adresem na kartkach pocztowych. **Barbara Durok, ul. Kopernika 2, 44-325 Mszana k. Wodzisławia.**

Kupię A1200 HD, monitor 1084S, kartę pamięci. Cena do 20 mln zł (razem lub osobno). **Mirosław Posim, ul. Słowackiego 18/15, 82-500 Kwidzyn.**

Kupię Amigę 1200 z HD (co najmniej 80 MB) w stanie bardzo dobrym za rozsądną cenę. **Piotr Juszczak, ul. Wyki 7/41, 01-318 Warszawa, tel. 665-29-73.**

Numery archiwalne Amigowca i Amigi z '92 i '93 roku kupię lub zamienię. **Robert Brachun, Polna 7/7, 68-208 Łęknica.**

Poszukuję oryginalnych gier: Formula 1 Grand Prix oraz Prince of persia li 2 na IBM PC. **Mateusz Lewartowski, ul. Sienkiewicza 6/25, 39-200 Dębica.**

Kupię Game-Boya w stanie dowolnym (może być uszkodzony). Gry mile widziane. **Przemek Bednarski, ul. Żwirki i Wigury 24a/40, 42-503 Będzin, tel. 162-32-11 wew. 56-24.**

Kupię tanio 2 MB RAM firmy Elbox lub ATBus 508 z 2 MB RAM. Oferty z ceną kierować na adres: **G. Nowakowski, ul. Sienkiewicza 16/3, 64-761 Krzyż.**

RÓŻNE

Poszukuję oryginalnych gier (IPS) na PC: Silent Service II, Castles II, Wings of Fury, M1 Tank Platoon, Populus II, B-17 Flaying Fortress, Centurion. **Adam Owsiejczuk, ul. Ogrodowa 13, 16-050 Michałowo.**

Amiga! Programy Public Domain (Fish, 17 Bit i inne). Cena dysku: 2.5 zł (25 tys. zł). Przyślij na katalog 2 zł (20 tys. zł). Gry Public Domain. **Paweł Sobieray, ul. Bohaterów Monte Cassino 10/79, 42-200 Częstochowa, tel. 65-13-28.**

Wymiana dysków Public Domain: Fish 1-760, Scope 1-220, Jam 1-10 i inne. Info po przesłaniu koperty+znaczek. **Marek Kędzior, Łukowa 102, 26-053 Wolica.**

Swaper (Amiga) nawiąże nowe kontakty, 997% answer. **Grzegorz Ilski, Legnicka 140/10, 54-206 Wrocław, tel. 51-57-32.**

Cool Team przyjmie grafików, muzyków, koderów (A1200). Przyjmujemy także zgłoszenia na wyk. obrazków, plansz itp. **Przemysław Janiszewski, ul. Lechonia 8/10 bl. 38, 95-100 Zgierz.**

Pierwszy w Polsce klub multimedialny PC (CD-ROM). Kupno, sprzedaż, wymiana używanych krążków. Prześlij 10 tys. zł na znaczek. **Dariusz Maroszek, ul. Szolc-Rogozińskiego 17/1, 02-777 Warszawa.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Falcona 030 w celu wymiany doświadczeń oraz oprogramowania (PD). **Michał Michałowski, ul. Goszczyńskiego 2/10, 80-134 Gdańsk, tel. 46-34-67.**

Moduły, grafika, PD - kupno, wymiana, sprzedaż. Katalog na dysku - 1.6 zł (16 tys. zł). **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500/1200 w celu wymiany doświadczeń. **Michał Wojaczek, ul. Chwałowicka 94, 44-206 Rybnik, tel. 22-452 (dzwonić po 15.00).**

Pilnie zamienię roczną A600 - stan idealny - na A500, 1 MB RAM i modulator. **Hubert Limanówka, ul. Podgórna 56, 64-800 Chodzież.**

Zamienię Amigę CD32, mysz +dopłata na Amigę 1200 lub IBM PC (oferty z opisem i warunkami zamiany). **Marcin Marcinkiewicz, Al. Śmigłego-Rydza 36/79, 93-281 Łódź.**

Zamienię około 110 szt. pism komputerowych (m.in. Bajtek, Enter, Amiga, Amigowiec) na pamięć 2 MB PCMCIA lub dysk 100 MB. **Wojciech Krynicki, ul. Of. Faszyzmu 4/10, 44-330 Jastrzębie.**

Zamienię PC 386 DX 40 MHz, gwarancja do 96 r., SVGA bez monitora, HDD 170 MB, 2xFDD, koprocessor, 4 MB RAM, modem, mysz, klawiatura na A1200 + dopł. **Krzysztof Nadowski, ul. Niepodległości 4/4, 38-300 Gorlice (adres tylko dla korespondencji).**

Wymienię doświadczenia z innymi użytkownikami A1200. Kupię używany monitor Commodore 1084. Piszcie!!! (Można po angielsku). **Rafał Siech, ul. Długa 77/11, 95-100 Zgierz (woj. łódzkie).**

Zamienię zestaw CB-Radio Pan Hardy, zasilacz, ant. stacjonarna 5/8 samoch. Oklahomma na Amigę 500, 500+ lub 600. **Adam Kuźba, ul. Słoneczna 5a, 42-295 Kozięłowy.**

SPRZEDAM

Sprzedam gry na Amigę 500: Legacy of Sorasil - 35 zł, Genesia - 35 zł, Global Effect - 20 zł, Christoph Kolumbus - 35 zł. **Marcin Cecot, ul. Daliowa 59, 05-120 Legionowo, tel. (02) 774-37-99.**

Sprzedam dwa kompletne roczniki Świata Gier Komputerowych - 93/94 r. Cena: 35 zł. **Jacek Bilan, ul. Słupecka 33/4, 81-313 Gdynia.**

Sprzedam Atari 65XE ze stacją dysków, zielonym monitorem i gramami. Cena: 3 mln zł (300 zł). **Olaf Wendland, ul. Podchorążych 13b/2, 64-920 Piła, tel. 10-39-66.**

Sprzedam Amigę 500 plus, modulator, drugą mysz, podkładkę pod mysz, pokrywę, dyski, literatura (5 mln - 500 zł). **Tomasz Wagner, ul. 11 Listopada 8a, 05-220 Zielonka, tel. 781-94-34.**

Sprzedam A600 HD, 2 MB RAM, 20 MB HDD, pokrywa, oprogramowanie. Cena: 7.8 mln zł (780 zł), do uzgodnienia. **Grzegorz Bielecki, Os. XXV-lecia 20/29, 58-260 Bielawa.**

Sprzedam archiwalne numery: ŚGK 2,3-4,9-10,11-12/93, 2-12/94 za 20 tys. sztuka (2 zł), Secret Service 10-19 za 15 tys. zł (1.90 zł) egz., Top Se-

cret 8/93, 1-12/94 za 15 tys. zł (1.50 zł). **Nowak Ela, ul. C. Skłodowskiej 14a/33, 41-800 Zabrze.**

Sprzedam grę telewizyjną Pegasus MT777DX + 2 GamePady, 2 cartridge z gramami + pistolet. Stan bardzo dobry. Cena: 1.6 mln zł (160 zł). **Elżbieta Nowak, ul. C. Skłodowskiej 14a/33, 41-800 Zabrze, tel. 175-26-93.**

Sprzedam magnetofon do C64 (150 tys. zł - 15 zł). Oferty: list + kartka i znaczek na odpowiedź. **Maciek Sieczka, Gać 37, 55-200 Oława (woj. wrocławskie).**

Sprzedam: Programowanie komputerów ZX81 i ZX Spectrum w Basicu (50 tys. zł - 5 zł). Oferty: list + kartka i znaczek na odpowiedź. **Maciek Sieczka, Gać 37, 55-200 Oława (woj. wrocławskie).**

Sprzedam drukarkę atramentową Commodore MPS 1270A + kabel. Stan idealny. Bardzo dobry emulator Epson FX. Tylko 2 mln zł (200 zł). **Michał Pużyński, ul. Hetmańska 61/8, 60-218 Poznań, tel. 66-52-68.**

Sprzedam oryginalną grę 1869 na Amigę lub zamienię na Ishar III. Cena 1869 - 300 tys. zł (30 zł). **Tymon Kaczanowski, ul. Gen. Andersa 1/18, 26-600 Radom (po godz. 14.00).**

Sprzedam PC 486 DX2 (66 MHz, 4 MB RAM, 256 kB cache, 1xFDD 1.44 MB, HDD 420 MB, SVGA 1 MB LB, multi I/O LB, monitor LR NI 14", mysz, karta dźwiękowa, głośniki, 50 dyskietek, literatura. Cena: 3100 zł. **Tomasz Gondek, ul. Parkowa 16/2, 22-470 Zwierzyniec, tel. (0-84) 872-471.**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę 500: Legacy of Sorasil - 35 zł, Genesia - 35 zł, Global Effect - 20 zł, Ishar 3 (500+) - 35 zł. **Marcin Cecot, ul. Daliowa 59, 05-120 Legionowo, tel. (0-2) 774-37-99.**

Sprzedam A500, 1 MB, monitor 1084S, mon. zielony, stacja 3.5", 350 dysków, 4 disc boxy, mysz, joy, literatura. Cena: 1450 zł (14.5 mln).



Piotr Boroński, ul. Wyścigowa 54, 53-012 Wrocław, tel. 67-52-28.

Sprzedam czasopisma komputerowe: Secret Service, Top Secret, Computer Studio, Świat Gier Komputerowych, Gambler. Wykaz: koperta+znaczek. **Świerczek Marek, Os. XXV-lecia 1/78, 58-260 Bielawa.**

Sprzedam SGK: 11-12/93, 11/94, 2/93, 3-4/93, 5-6/93, 9-10/93, 1/94 po 2.5 zł (25 tys. zł) za sztukę. Sprzedam również modulator do Amigi za 30 zł (300 tys. zł). Oryginalną grę Ishar za 30 zł (300 tys. zł, PC). **Andrzej Przewoźnik, ul. Piłsudskiego 44/7, 32-512 Jaworzno.**

Sprzedam dyski z opisami gier na Amigę. Cena dysku - 3 zł (30 tys. zł). Katalog: koperta+znaczek. 100% odpowiedzi. **Paweł Wasik, ul. Piechoty 13/44, 82-300 Elbląg, tel. 33-56-56.**

Amiga! Programy Public Domain (Fish, 17 Bit i inne). Cena dysku: 2.5 zł (25 tys. zł). Przyślij na katalog 2 zł (20 tys. zł). Gry Public Domain. **Paweł Sobieray, ul. Bohaterów Monte Cassino 10/79, 42-200 Częstochowa, tel. 65-13-28.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, przełącznik Chip-Fast, 2 disc boxy, 2 joysticki, sampler, 200 dysków. Cena: 600 zł (6 mln zł). **Krzysztof Dąbrowski, ul. Belgradzka 20/40, 02-791 Warszawa.**

Sprzedam ACDTV, pilot, mysz, klawiatura, stacja dysków, interface wył. CD-ROM, przełącznik Chip/Chip-Fast, sampler stereo. Cena: 700 zł (7 mln zł). **Robert Piotrowski, ul. Klasztorna 15, 05-170 Zakroczym, tel. 775-20-91 w. 220.**

Sprzedam C64, stację dysków 1541-II, 100 dysków, cartridge Final III, literaturę. Cena: 290 zł (2.9 mln zł). **Michał Janiszewski, Al. Stanów Zjednoczonych 18/57, 03-964 Warszawa, tel. 672-51-04.**

Sprzedam Amigę 500 z 5 MB RAM!!! Pokrywa, mysz, kła-

wiatura niemiecka. Cena: 9.5 mln zł (do ustalenia). **Robert Pieńkowski, ul. H. Radlińskiej 7/29, 91-849 Łódź, tel. 34-46-20 (po 16.00).**

Sprzedam Amigę 1200, osprzęt, monitor. Wszystko za 1900 zł (19 mln zł). **Mateusz Maliński, Chechło II, ul. Torowa 9, 98-150 Dobroń, tel. 15-63-68.**

Sprzedam oryginały: Birds of Prey - 20 zł (200 tys. zł), Black Crypt - 20 zł (200 tys. zł), Space Hulk - 40 zł (400 tys. zł), Oscar - 10 zł (100 tys. zł). **Bartosz Forysiak, Podlesie 28, 58-231 Przerzeczyń-Zdrój.**

Sprzedam monitor do Amigi NEC Multisync Plus 15" - kolorowy + kabelek. Cena: 450 zł (4.5 mln zł). **Jarosław Rąba, ul. Sobieskiego 40a, 43-300 Bielsko-Biała.**

Sprzedam ARMAND - wykrywacz złota, militariów. **Wojciech Oksieñciuk, Ryszarda 44, 05-800 Pruszków.**

Sprzedam: Top Secret: 9/92, 5/93, 4/93, 4/94, 3/93, 4/94, 5/94, 1/94, 4/93, 8/93, 7/93; Commodore&Amiga: 9/94, 8/94, 7/94; Bajtki: 5/91, 4/91, 7/91, 8/91, 1/94, 2/94, 4/94, 5/94, 6/94, 8/94, 1/93, 2/93, 4/93, 5/94, 7/93, 8-9/93, 11/93; Enter: 5/93; Gry Komputerowe: 3/94, 8-9/94, 10/94 - 1 zł/szt. (10 tys. zł/szt.) + koszt wysyłki. **Artur Wojciechowski, ul. Sikorskiego 65, 05-410 Józefów, tel. 789-49-68.**

Sprzedam Sega Master System II z jednym joystickiem i trzema grami, jedna zainstalowana w konsoli+duże na cartridge. Cena: 150 zł (1.5 mln zł). **Marcin Terlecki, ul. Ślusarska 6/1, Poznań, tel. 528-182.**

Kasety VBS - wymiana, sprzedaż. Uwaga! Sprzedaż kasety po 20 zł (200 tys. zł). W cenę wliczona kaseta E180SP Panasonic. **Marek Trybulski, 30-500 UP Kraków 77, Skr. 20, tel. 66-49-86.**

Sprzedam: Top Secret 10, 20-28 za 15 zł (150 tys. zł), Gambler 2, 4, 5, 6, 7 za 9 zł (90

tys. zł), Gry Komputerowe 5, 6-7, 8-9, 11/94 za 5 zł (50 tys. zł), Magia Gier (156 stron) za 6 zł (60 tys. zł). Tylko całe komplety z jednego tytułu. **Bartek Krupa, ul. Wrocławska 29/2, 59-400 Jawor.**

Sprzedam: Secret Service, Top Secret, Computer Studio, Gry Komputerowe, Gambler, Świat Gier Komputerowych - wszystkie z ostatnich lat. Informacje po przesłaniu koperty zwrotnej i znaczka. Cena: ok. 1 zł (10 tys. zł) za egz. **Paweł Kuczyński, ul. Morska 123/125m50, 81-222 Gdynia-Grabówek, tel. 27-01-01.**

Sprzedam PC-AT Schneider 12 MHz (1.5 roku), FDD 3.5", mysz, disc box, ok. 50 dysków, karta i monitor Hercules mono, MS-DOS 5.0. Całość za 500 zł (5 mln zł). **Jacek Pierchała, Chmielna 32/10, 87-800 Wrocławek.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2xFDD, mysz, 2xmodulator TV, joystick, sampler (st.), mouse pad, literatura, 350 dysków, ponad 50 oryginalnych (całość 8 miesięcy). Sprzedam - 2000 zł lub wymienię na PC 486 SX-DX, 33-40 MHz, HDD 150 MB, 2xFDD, monitor VGA-SVGA, 6-8 MB RAM. Dopłata - radiomagnetofon z CD. **Adam Woźniak, Traugutta 18/22, 87-800 Wrocławek, tel. 32-75-14.**

Sprzedam Amstrada CPC 6128, 100 gier, stacja dysków, zielony monitor, joy, podłączenie do telewizora kol. Cena: 350 zł (3.5 mln zł). **Włodzimierz Rogoż, ul. Alejnika 5/69, 88-100 Inowrocław, tel. 72012 wew. 826.**

Sprzedam triki, kody na komputery: Amiga, IBM, Commodore, Atari, Nintendo - 5 zł (50 tys. zł) w liście lub przekazem + typ komputera. **Mirosław Jakobi, ul. Budowlanych 2a/4, 86-105 Świecie n/W, tel. 15-851.**

Sprzedam joystick PC-Top Star za 29 zł (290 tys. zł) i oryginalną grę Smuś za 12 zł (120 tys. zł - na IBM PC). **Piotr Rapacz, ul. Zwycięsców 34a/1, 68-200 Żary, tel. 74-38-67.**

Sprzedam oryginalną grę Franko-The Crazy Revenge. Cena: 12 zł (120 tys. zł)-wliczone koszty wysyłki. **Adam Filipowicz, ul. Kacza 24, 30-735 Kraków.**

Sprzedam Magazyn Amiga 1/92-11/94 po 2 zł (20 tys. zł), Secret Service 1-19 po 1.50 zł (15 tys. zł) lub zamienię na Amigowce z 93 i 94 r. **Marcin Mikołajczyk, Os. Kopernika 8f/2, 73-110 Stargard Szcz.**

Sprzedam joystick do PC - Top Star za 29 zł (290 tys. zł), oryginalną grę Smuś za 11 zł (110 tys. zł) oraz książkę Wstęp do telekomunikacji za 6 zł (60 tys. zł). **Piotr Rapacz, ul. Zwycięsców 34a/1, 68-200 Żary, tel. 74-38-67.**

Sprzedam Commodore C64 z oprzyrządowaniem, kasety, monitor monochromatyczny zielony, 2 joysticki. Cena: 210 zł (2.1 mln zł). Oraz zapasowy kineskop zielony, nieużywany. Cena: 30 zł (300 tys. zł). **Marcin Trzepla, Os. Kazimierzowskie 29/341, 31-843 - Kraków Nowa Huta.**

Sprzedam Commodore 64 II, joystick, instrukcja, cartridge v.III, literatura, ok. 850 gier. Cena: 140 zł (1.4 mln zł). **Piotrowski Przemysław, ul. Kolejowa 4, 62-055 Czempin.**

Sprzedam A500, 1 MB RAM, bootselector, 20 dysków, disc box, pokrywa, literatura - 400 zł. Stan sprzętu bardzo dobry! **Marcin Przymus, ul. Dunikowskiego 5/37, 02-784 Warszawa, tel. 643-61-41 (prosić Marcina).**

Sprzedam Amigę 600, monitor 14" Philips kolorowy, 60 dysków - 800 zł (8 mln zł) lub sam monitor za 400 zł (4 mln zł). **Paweł Oczejowski, ul. J. Kleina 4/50, 85-791 Bydgoszcz, tel. 43-58-15.**

Sprzedam C64 II, stacja 1841 II, 100 dysków, 40 kaset, monitor C1802 (color), 3 joysticki, literatura. Cena: 450 zł (4.5 mln zł). **Piotr Morawin, ul. Młyńska 3/5, 44-200 Rybnik, tel. 214-26 (dzwonić po 15.00).**



ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

Dzisiaj rozstrzygamy dwa zaległe konkursy: krzyżówkę i gry MicroProse. Zanim przejdziemy do podania nazwisk laureatów, słowo wyjaśnienia na temat pierwszego konkursu.

Otóż jak nam słusznie zwrócili uwagę nasi Czytelnicy, krzyżówka zawierała trzy istotne błędy. Po pierwsze, odpowiedź na hasło 19 poziomo (nazwa gry lub firmy) powinna brzmieć "Millennium", a nie "Millenium". Po drugie, odpowiedź na hasło 90 poziomo (...Service) powinna brzmieć "Silent", a nie "Silence". Po trzecie, zabrakło numeracji hasła 84 w diagramie (pauza w grze). Przepraszamy za te błędy, jednocześnie informując, iż nie były one brane pod uwagę przy wyłonieniu laureatów.

A oto zwycięzcy:

KRZYŻÓWKA

1. Alojzy Rybczyński
(*Barcin*)
2. Ludomira Warda
(*Bydgoszcz*)
3. Adam Kowalski
(*Warszawa*)

GRY MicroProse

1. Marcin Małecki
(*Milanówek*)
2. Daniel Parys
(*Herby*)
3. Jacek Strzelecki
(*Ząbki*)

KRZYŻÓWKA (12/1994)

Poziomo:

- | | | | | | |
|-------------------|------------------|---------------------|----------------|-----------------|----------------|
| 3) przygodowa | 63) Simant | 4) Odwaga | 48) Roster | 63) Szachownica | 79) Tenis |
| 5) Atari | 68) Cadaver | 5) Alcatraz | 49) Trawa | 64) Tor | 81) Pacman |
| 10) IPS | 69) Azona | 6) IBM | 50) Fliper | 65) Mortal | 83) Wings |
| 12) Atares | 70) Cars | 7) Jacuś | 52) Mapa | 66) Banshee | 86) Kontra |
| 16) MicroProse | 72) Police | 8) Paul | 53) Colditz | 67) Colorado | 87) Tales |
| 19) Millenium | 75) Oscar | 9) SOS | 54) Smuś | 69) Apocalypse | 88) Katapulta |
| 22) Table | 77) Waxworks | 11) Stardust | 56) Pinomania | 71) Scorpion | 89) Posterunek |
| 24) Odbijacz | 78) pat | 13) Avalon | 58) Niedźwiedź | 73) Fascination | 92) Isle |
| 25) Kasiarz | 80) Dune | 14) Syndicate | 59) Starlord | 74) Dungeon | 95) Battle |
| 27) Ishar | 82) Subwar | 15) Arborea | 60) Space | 76) Sensible | |
| 28) Hugo | 84) Przerwa | 17) Ordos | | | |
| 29) Tim Soft | 85) Black | 18) Empire | | | |
| 32) Maksym | 90) Silence | 19) Maja | | | |
| 34) Jatka | 91) Amiga | 20) Lac | | | |
| 37) Solution | 94) Bubba | 21) Tornado | | | |
| 39) Tetris | 96) Genesis | 23) Chump | | | |
| 41) Doom | 97) Settlers | 26) Atares | | | |
| 45) International | 98) End | 30) Twin Spark Soft | | | |
| 46) Ponda | 99) Overkill | 31) Lamborghini | | | |
| 47) Liberation | 100) Kolumbus | 33) Boxing | | | |
| 51) Elfmania | 101) Harpoon | 34) Jones | | | |
| 55) Hood | 102) Deliverance | 35) Transarctica | | | |
| 57) Kingdoms | | 36) Civilization | | | |
| 60) Sportowe | | 38) Bilard | | | |
| 61) Pirates | | 40) Bond | | | |
| 62) Szczęścia | | 42) Mysz | | | |
| | | 43) Polo | | | |
| | | 44) Atak | | | |

Pionowo:

- 1) Joystick
- 2) Bramkarz
- 3) Pool

Gry MicroProse (1/1995)

COLONIZATION
SUBWAR 2050
MEDIEVAL WARRIOR
GUNSHIP 2000
MASTER OF ORION
CIVILIZATION

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY 	imię nazwisko
	miejsce zamieszkania
	kod miejscowy
	telefon, fax
	UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł słownie	zł słownie	zł słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES - kod pocztowy	ADRES - kod pocztowy	ADRES - kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Oplata zł	Oplata zł	Oplata zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

SUMA:

SEPTIMA COMPUTER

Instalujemy kompletne systemy DTP i Video

Oficjalny reseller Commodore™

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(900-1600) poniedziałek - piątek

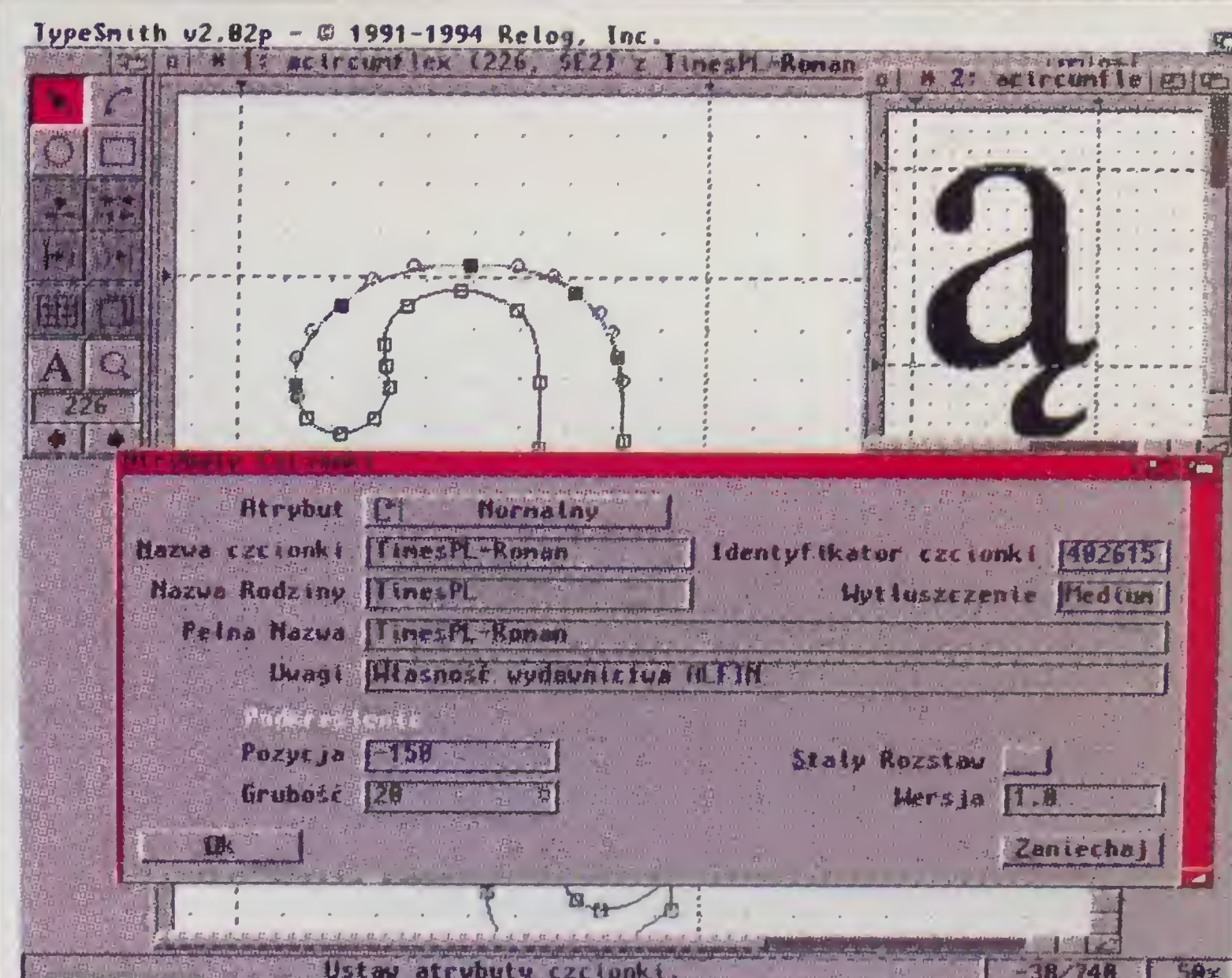


Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dało to podstawę do stwo-

Page Stream^{3.0}

żenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytywanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustawieniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykle wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem. Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesień i 64 polskie czcionki.

900
zł



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

typeSMITH^{2.5}

400
zł

AMIGA CD³² AMIGA 1200 AMIGA 4000



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta.

na
tel.



W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video.

na
tel.



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG).

na
tel.

Video System



Personal Animation Recorder

Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrzywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka.

Sunrise AD 516

Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie.

Opal Vision

24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksowanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych.

od
7600 zł

od
3900 zł

na
tel.

Akcesoria DTP

PICCOLO SD64

64-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 2/4 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS.

od
1400 zł

Fastlane Z3

Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem <=20 MB/s

od
1020 zł

Skanery Serii EPSON GT 6500/8000

Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR.

od
2500 zł

Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności.

Oprogramowanie do skanowania PicoScan

Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter.

590 zł

wszystko dla AMIGI 1200

AT-ONCE CLASSIC

Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości.

MTec A1204

Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocessor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP.

MTec A1230/28 RTC

Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocessor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz.

MTec A1230/40RTC

Karta turbo - MC 68030/40MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocessor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz.

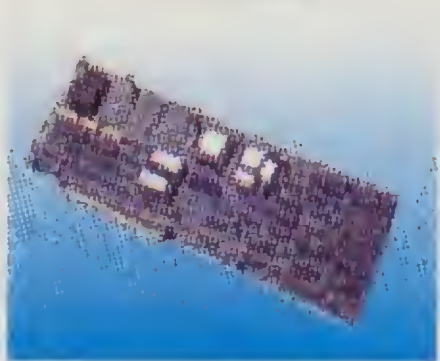
120 zł

560 zł

od
550 zł

od
700 zł

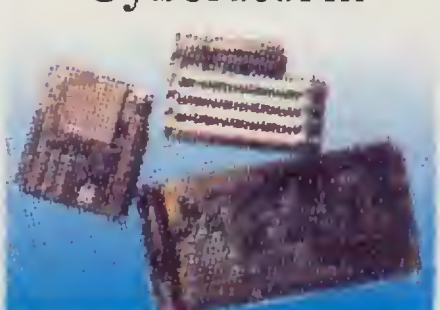
Ariadne



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawka pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Parneta.

1000 zł

Cyberstorm



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0-128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet.

od
3500 zł

WARP ENGINE



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 na procesorze MC 68040/40 MHz. Wyposażona w rozszerzenie RAM 0-128 MB i kontroler FAST SCSI II.

4600 zł

KICKSTART i WORKBENCH 3.1

!!!

W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki Data Type.

dla A4000/3000

320 zł

dla A2000/500

290 zł

dla A1200

320 zł

Moduł SIMM 4MB

510 zł

FPU 68882/33 MHz

150 zł

MICROVITEC



14" monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0.28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchyłanie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPR II.

od
1285 zł

EPMLANT MAC/486 DX 40



Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingingu z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso).

na
tel.

OPROGRAMOWANIE

Digi ton Soud Studio 2	39
Digi ton Soud Studio 2 + sampler mono	54
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo	75
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo pro	120
Super Memo	39
Firma	120
AMISłownik	18
Ittagoras	od 14
Atlantida	14
Karciaz	14
Bank Danych II	16
Kosztorys	70
Skarabeusz	14
Ortografia	16
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL	1980
Real 3D v2.47 AMIGA	1390
Real 3D CLASSIC AMIGA	410
Real 3D WINDOWS	3450
TV - PAINT V.2.0	580
TV - PAINT V.3.0 (od października)	1890
IMAGE - FX v1.5	590
IMAGE - FX/EGS/ dla posiadaczy karty GVP	210
ADPro PAL v.2.5	490
ADPro CONVERSION PACK	190
ADPro PRO CONTROL	240
ADPro EPSON SCANNER DRIVER	420
ADPro HP SCANJET IIc DRIVER	420
MORPHPLUS	470
CINEMORPH	150
OBI OBJECT INTERFACE	290
MEDIA POINT v 3.0	1150
SCALA MM 211	490
SCALA MM 300	1100
CygnusED prof v.3.5	270
Trueprint 24	190

SPRZĘT

Genlock AX	398
Genlock AX-YC	545
Genlock AX-20	660
Generator Efektów GE-110	240
Matryca EP 200 RGB-YUV	610
Digi Lab 2.0	490
Video Korektor VZ-201	230
Tuner telewizyjny	305
EPSON LQ 100 drukarka	682

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem. Do realizacji zamówienia wysyłkowo niezbędny jest kontakt telefoniczny. Do przesyłki doliczamy koszt wysyłki i pobrania.



TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
90 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (9zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "ŚGK zestaw 3/95". W związku z powyższym prosimy o nie przysyłanie kuponów do redakcji. Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

Wszystkie osoby, które już wcześniej wysłały zamówienia z kuponami prosimy o bezpośrednie wpłacenie pieniędzy na nasze konto z zaznaczeniem zestawu, o który chodzi. Tym samym przedłużamy ważność ofert z poszczególnych miesięcy tego roku do miesiąca kwietnia.

**OFERTA WAŻNA DO
15 KWIETNIA**

ALFIN

sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.

Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0